

WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
DVD
8 GByte
VOLL VERSION
UNZENSIERT:
AB-16-DVD!
11/2004
OKTOBER
€4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
EXKLUSIV: STUDIOBESUCH IN SCHWEDEN!
BATTLEFIELD 2
MEHR INFOS, MEHR BILDER, MEHR SPIELER!
MEN OF VALOR
+ WENDEPOSTER!
MEN OF VALOR + LARRY (TEIL 2)
PC CD-ROM
SIRTECH
Presents
Wizardry 8
Nominated for
OF THE YEAR FOR 2002
DAS MEGA-ROLLENSPIEL:
85%
PC ACTION
1.730 MB SPIELSPASS!
16
usk
LEUTE, IHR WOLLT EWIG BEBEN!
QUAKE 4
WACKEL NICHT LANGE: AUSSERIRDISCHE PLATZEN NICHT VOR FREUDE!
9 TOP-DEMOS
KNIGHTS OF HONOR, EVIL GENIUS, TOP SPIN, OBSCURE, NOVASPHERE 13 U. V. M.
PCA-TV: 24 VIDEOS
20 SEITEN
TIPPS & TRICKS
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR, DIE SIMS 2, FIFA 2005, FM 2005 U. V. M.
IM TEST: DIESE MARSCHKARTE ZIEHST DU MIT VERGNÜGEN!
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
AN EUROPAS SCHÖNSTEN FLECKEN DARFST DU KEINESFALLS VERRECKEN.
4 195002 704998 11


PC
CD
ROM
XBOX
XBOX
LIVE
PlayStation®2
POWERED BY
gamespy
LUCAS Arts™

Die Rückkehr des Grauens

Sie müssen nun stark sein. Nach Harald „Die Bremsspur" Fränkel verlässt ein weiteres PC-ACTION-Urgestein die Redaktionshallen. Das ist so furchtbar! Oder?



Benjamin Bezold: So. Macht's gut, ihr Trottel! Endlich komme ich zu einem Magazin, das nicht nur minderbemittelte Redakteure beheimatet.

Marc Brehme: Sie wechseln zum SPIEGEL? Sie Verräterschwein!

Ralph Wollner: Er meint unser Schwestermagazin, Sie Montagsdemonstrant.

Bezold packt seine Pappaufsteller zusammen und zieht von dannen.

Lukasz Ciszewski: Und wer kümmert sich ab jetzt um die begehrten Flugsis? Wir brauchen doch Ersatz, oder?

Christian Bigge: *(macht eine Dose Kaviar auf)*: Ruhe, Pole! Wir haben unser rostiges Kupferdach für eine Ablösesumme von fünf Millionen Euronen an die PC Games verkauft. Selbst Schuld! Für das Geld haben wir uns vollwertigen Ersatz geholt.

Andreas Bertits: Och nö. Nicht noch so einer. Mir verschwinden immer die Stifte vom Schreibtisch.

Christian Bigge: Nix da, keine Neulinge mehr. Ich meine unseren verlorenen, kahlköpfigen und dickbäuchigen Sohn. Den durften wir mit der Kohle nun endlich freikaufen.

Ahmet Iscitürk: *(betritt den Raum)*: Grüß Gott, ihr Weicheier.

Ralph Wollner: *(murmelt)*: Verdammt, nicht der schon wieder!

Marc Brehme: Super, unser Ausländeranteil steigt wieder! Was machen wir mit den restlichen 4,999 Millionen?

Joachim Hesse: Keine Zeit, mein Privatflieger wartet. *(Düst gen Osten)*

Christian Bigge: Ich muss auch weg. Ich ertrage ihre Hackfressen nicht mehr, brauche Urlaub.

(packt Kind und Kegel und verschwindet)

Ahmet Iscitürk: *(grinst bösartig und packt die Peitsche aus)* An die Arbeit, ihr Säcke! Ich habe hier nun für zwei Wochen das Sagen.

Alle übrig gebliebenen Redakteure: Bitte nicht! Gnade!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... nimmt sich eine Auszeit und faulenzt in Tunesien dem nächsten Test-Marathon entgegen.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... spielt nachts *Burnout 3* und hofft, heil aus Japan zurückzukommen.



AHMET ISCITÜRK
SPORT - UND ACTIONSPIELE
... steht auf Fortsetzungen wie *Splinter Cell 3*, *Hartz 4* und *Arbeitslosengeld 2*.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... probiert im Selbstversuch Windeln aus, um zu sehen, ob die Dinger halten, was sie versprechen.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIE UND WISIMS
... vergnügt sich mit Freundin am bulgarischen Strand und hofft, dass er keinen Sand ins Getriebe bekommt.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... trauert um Johnny Ramone und hat seine Freundin wegen *FM 2005* verlassen.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION- UND MEHRSPIELERSHOOTER
... will ein Kind von Ahmet und freut sich schon, seinen Tischnachbar Wollner bei *PES 4* zu vernichten.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... ist jetzt Herrchen eines Welpen und nutzt dies als Baggermasche.

VOLLVERSION:

WIZARDRY 8

ERKUNDEN SIE DIE BISLANG LETZTE, RIESIGE 3D-ROLLENSPIELWELT DER KULT-SERIE!

- VOLLVERSIONSUMFANG DREI CD-ROMS!
- PROGRAMM IN ENGLISCHER SPRACHE
- STORY KNÜPFT AN *WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT* AN
- CHARAKTER-BAUKASTEN MIT 11 RASSEN UND 15 KLASSEN
- ÜBER 100 ZAUBERSPRÜCHE, HUNDERTE WAFFEN
- 300 MONSTER-TYPEN
- NICHT-LINEARER SPIELVERLAUF
- WAHLWEISE RUNDEN- ODER ECHTZEITKÄMPFE
- PCA-WERTUNG: 85%

© 2004 Vivendi Universal Games Inc.



VIDEOS:

25 VIDEOS AUF DVD!
0,0 VIDEOS AUF CD-ROM!

VORSCHAU:
Counter-Strike Source
AUF DVD

REPORTAGE:
Battlefield 2
AUF DVD

REPORTAGE:
Games Convention 2004
AUF DVD

JETZT IM HANDEL:
Warhammer 40.000: Dawn of War
AUF DVD

DEMOS:

8 DEMOS + ONLINE-CLIENT AUF DVD!
4 DEMOS AUF CD-ROM!

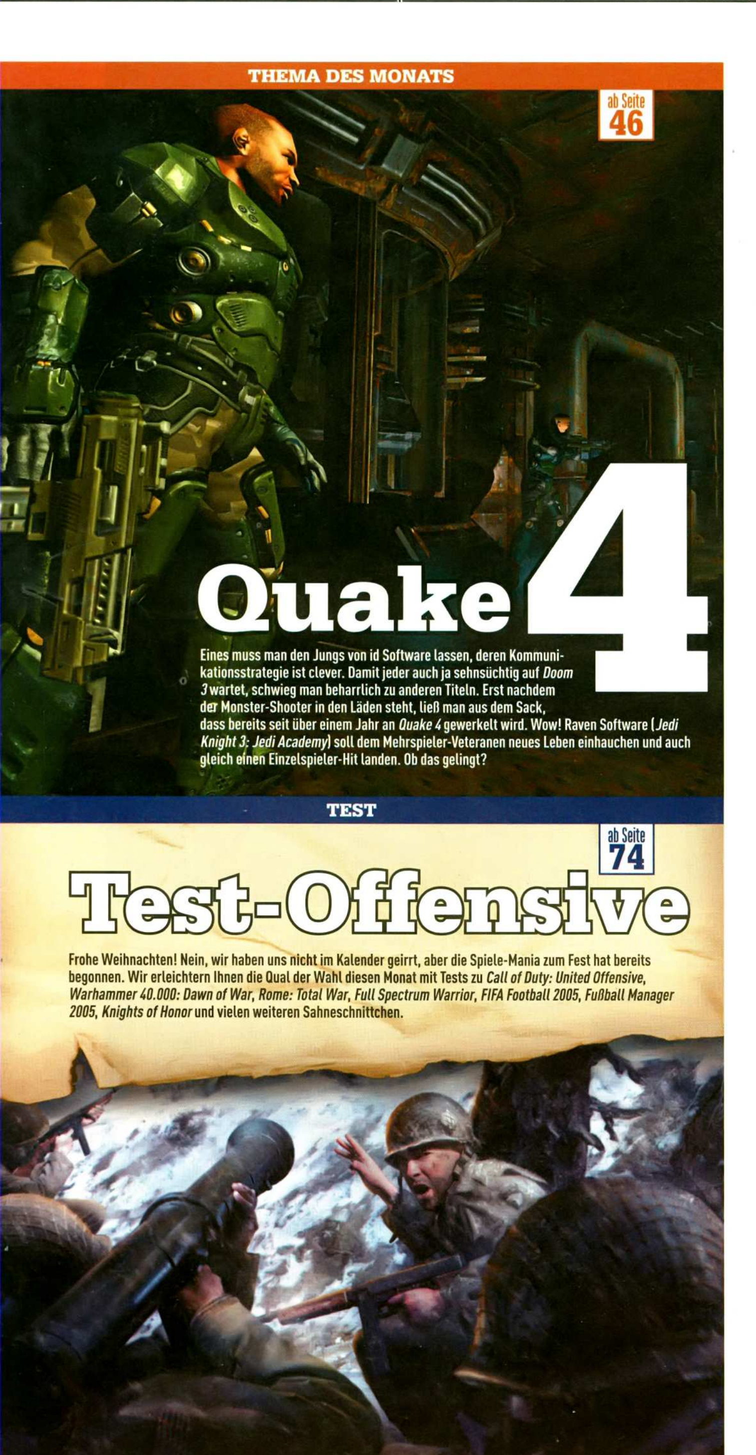
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Die Monster-Demo! Kämpfen Sie einen kompletten Level lang um Ihr virtuelles Leben.
AUF AB-18 DVD

KNIGHTS OF HONOR
Holen Sie sich ein Stück von Europa im Sunflowers-Nachfolger von Anno *1503*!
AUF DVD

TOP SPIN
Nach *Virtua Tennis* gibt's endlich wieder eine gute Tennis-Sim. Überzeugen Sie sich selbst!
AUF DVD

ATV MUDRACER
Yeah! Mit dem Quad-Bike rasen Sie hier durch die Pampa. Launig – und netzwerkfähig!

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!



Eines muss man den Jungs von id Software lassen, deren Kommunikationsstrategie ist clever. Damit jeder auch ja sehnsüchtig auf *Doom 3* wartet, schwieg man beharrlich zu anderen Titeln. Erst nachdem der Monster-Shooter in den Läden steht, ließ man aus dem Sack, dass bereits seit über einem Jahr an *Quake 4* gewerkelt wird. Wow! Raven Software (*Jedi Knight 3: Jedi Academy*) soll dem Mehrspieler-Veteranen neues Leben einhauchen und auch gleich einen Einzelspieler-Hit landen. Ob das gelingt?

Frohe Weihnachten! Nein, wir haben uns nicht im Kalender geirrt, aber die Spiele-Mania zum Fest hat bereits begonnen. Wir erleichtern Ihnen die Qual der Wahl diesen Monat mit Tests zu *Call of Duty: United Offensive, Warhammer 40.000: Dawn of War, Rome: Total War, Full Spectrum Warrior, FIFA Football 2005, Fußball Manager 2005, Knights of Honor* und vielen weiteren Sahneschnittchen.

PC ACTION
ANSCHRIFT DER REDAKTION: 11/2004
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

BLICKPUNKT

VORSCHAU

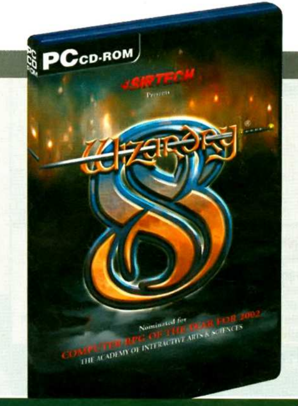
THEMA DES MONATS:

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE



VOLLVERSIONEN AUF DVD

WIZARDRY 8

Erkunden Sie die bislang letzte, riesige 3D-Rollenspielwelt der Kultserie!

- Vollversionsumfang: 3 CD-ROMs!
- Programm in englischer Sprache
- Story knüpft an *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant* an
- Charakter-Baukasten mit 11 Rassen und 15 Klassen
- Über 100 Zaubersprüche, hunderte Waffen, 300 Monster-Typen
- Nichtlinearer Spielverlauf
- PCA-Wertung: 85%





SPIELETIPPS

Full Spectrum Warrior

ab Seite 151

Überleben Sie diesen virtuellen Krieg! Wir verraten, wie's geht.

AUSSERDEM: FUSSBALL MANAGER 2005, WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR, DIE SIMS 2, FIFA FOOTBALL 2005 u. v. m.



HARDWARE

ab Seite 174



Spiel-Brett

Kein Plan beim Aufrüsten? Wir testeten für Sie acht aktuelle Hauptplatinen.

 **PC-ACTION-GOLD-AWARD**  **PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD**



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD Vollversion: Wizardry 8 (1.730 MByte) 9 Spiele-Demos, darunter: Medal of Honor: Pacific Assault (Nur auf Ab-18-Edition), Knights of Honor, Evil Genius, Top Spin, Obscure, Dovez, Novasphere 13 PC-ACTION-TV, 24 Videos, darunter: Full Spectrum Warrior, Counter-Strike Source, Rome: Total War, Games Convention 2004, Sid Meier's Pirates!, Warhammer 40.000: Dawn of War, Battlefield 2 Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten Vollversion: Wizardry 8 (1.730 MByte) 4 Spiele-Demos: Dovez, ATV Mudracer, Elite Helisquad, Spiel ohne Namen Videos entfallen aus Platzmangel Spielerforum, Gratisspiele, Tools

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

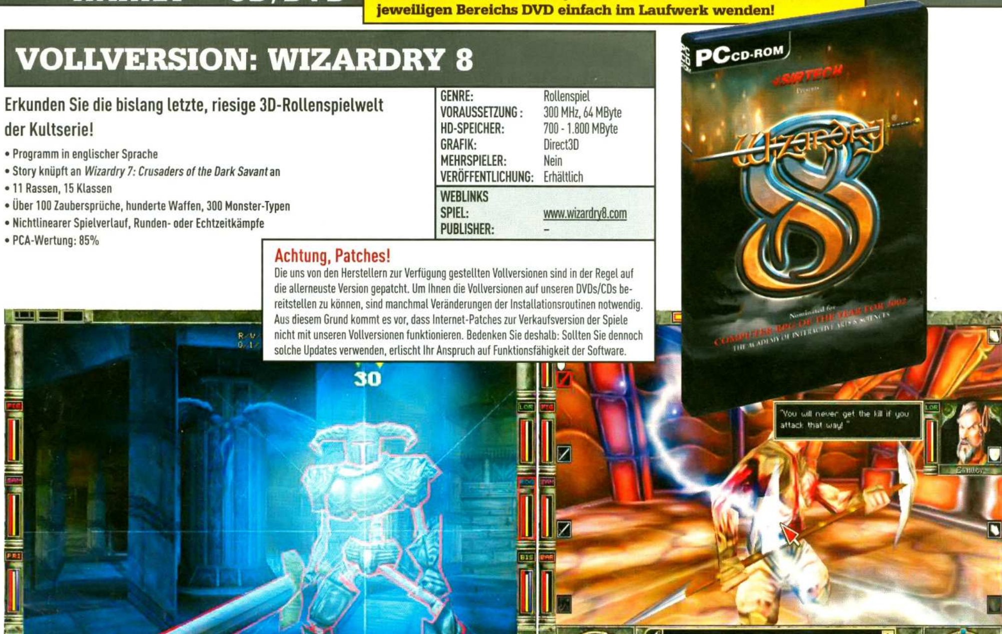
VOLLVERSION: WIZARDRY 8

Erkunden Sie die bislang letzte, riesige 3D-Rollenspielwelt der Kultserie!

- Programm in englischer Sprache
- Story knüpft an *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant* an
- 11 Rassen, 15 Klassen
- Über 100 Zaubersprüche, hunderte Waffen, 300 Monster-Typen
- Nichtlinearer Spielverlauf, Runden- oder Echtzeitkämpfe
- PCA-Wertung: 85%

GENRE:	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	700 - 1.800 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.wizardry8.com
PUBLISHER:	-

Achtung, Patches!
Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die allerneuste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.



DVD/CD-INHALT

MIT ✓ GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-ROMS!

VOLLVERSION:
- Wizardry 8 ✓

ONLINE-CLIENT: (Datenbereich der DVD-Videoseite)
- Neocron 2: Beyond Dome of York

DEMOS:
- ATV Mudracer ✓
- Elite Helisquad ✓
- Evil Genius (Nur auf Ab-16-DVD!)
- Medal of Honor: Pacific Assault (Nur auf Ab-18-DVD!)
- Obscure (Nur auf Ab-16-DVD!)
- Novasphere 13
- Spiel ohne Namen ✓
- Top Spin
- Dovez (neu) ✓
- Knights of Honor

VIDEOS:

News:
- Prince of Persia 2: Warrior Within
- Kult: Heretic Kingdoms
- Nexus: The Jupiter Incident

VORSCHAU:
- Counter-Strike: Source
- Sid Meier's Pirates!
- The Chronicles of Riddick

JETZT IM HANDEL:
- DEL Eishockey Manager 2005
- FIFA Football 2005
- Full Spectrum Warrior
- Kohan 2: Kings of War
- The Moment of Silence
- Rome: Total War
- Silent Hill 4: The Room
- Warhammer 40.000: Dawn of War

REPORTAGE:
- Battlefield 2
- Games Convention 2004
- QuakeCon 2004
- Splinter Cell: Chaos Theory

SPEZIAL:
- September-Charts
- Intel Sockel 775
- Abspann + CompuBabes
- Outtakes

TRAILER:
- Medal of Honor: Pacific Assault
- Call of Duty: United Offensive
- Starship Troopers

SPIELERFORUM:
- Baphomets Fluch 2.5 ✓
- Battlefield Vietnam
- Command & Conquer Generäle
- Far Cry ✓
- Gratisspiele ✓
- GTA Vice City ✓
- Heroes of Might and Magic 4 ✓
- Max Payne 2 ✓
- Unreal Tournament 2004

TIPPS & TRICKS:
- Doom 3
- Die Sims 2
- Soldiers: Heroes of World War 2

PATCHES:
- Anstoß 4: Edition 03/04 v1.6 von v1.5 (d)
- Arena Wars v1.0.6 (d)
- Battle Mages 1.2 (d)
- Crusader Kings 1.04a (d)
- Doom 3 v1.05 Beta Patch ✓
- Halo: Combat Evolved v1.05 (int)
- Invaders v102 (d)
- Kicker Manager 2004 v1.106 (d)
- Port Royale 2 v1.1.0 (d)
- Psychotoxic_ATI_HotFix
- Radsport Manager 2004/2005 v1.2r (d)
- Sacred v1.7 (d) ✓
- Sommer Spiele 2004 patch #1 (d)
- Trainz: Railroad Simulator 2004 build v2163 to build v2288SP3 (d)
- UT 2004 - Frag Ops v1.39c von v1.39b (int)
- Unreal Tournament 2004 v3270 (int) ✓

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
- Ati Catalyst 4.7 Win9xMe
- Nforce System-Utility 1.08.5 Win98ME2KXP
- Nforce-Treiber 4.27 Win9xMe
- Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win9xMe
- VIA Hyperion 4in1 4.43v Win9xMe

WINXP_2000:
- Ati Catalyst 4.7 Win2KXP
- Nforce System-Utility 1.08.5 Win98ME2KXP
- Nforce-Treiber 4.27 Win2kXP
- Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win2KXP
- Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win2KXP
- VIA Hyperion 4in1 4.51v Win2KXP

TOOLS & EXTRAS:
- Adobe Reader 6.0
- Ati Refresh Fix 0997 ✓
- Cpu-z 1.23 ✓
- Fraps 1.9D ✓
- Fraps 2.2.5 ✓
- Irfan View 391 ✓
- moreBENCH LX 4.18 ✓
- My IE 2 09.27 ✓
- Open Office 1.1.2
- Opera 7.5
- Pegasus Mail 4.12a ✓
- PopUp-Stopper Basic ✓
- Prime95 23.8 ✓
- Refreshforce 1.10 ✓
- Refreshlock 2.02 ✓
- Rivatuner 2 RC 15 ✓
- rTool 0.9.9.8 RC0 ✓
- Securepoint Firewall ✓
- DirectX 9.0b
- Gamers.IRC 4.20
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.

Mach dich bereit, unsterblicher Kriegsherr! Führe die Armeen der Menschheit in eine epische Schlacht gegen das Böse.

Die Kohan sind ein Volk unsterblicher Krieger und Magier, gefangen im ewigen Kampf um die Herrschaft über die Welt von Khaldun. Doch während die Schlachten weiter toben, schickt sich eine uralte, bösartige Macht an, alles Leben mit albtraumhafter Gewalt zu zerstören.

Nur du kannst die sechs Rassen von Khaldun in einer Armee vereinigen, die es vermag, das Böse in die Dunkelheit zurück zu treiben.



Rekrutiere deine Armee aus sechs verschiedenen Rassen und fünf rivalisierenden politischen Gruppierungen.



Verbessere die magischen und kämpferischen Fähigkeiten deiner Truppen im Kampf gegen die Armeen der Finsternis.



Konzentriere dich dank dem revolutionären Strategie- und Kampfsystem auf das Wesentliche – das Erobern!











KOHAN II
KINGS OF WAR

TOP NEWS

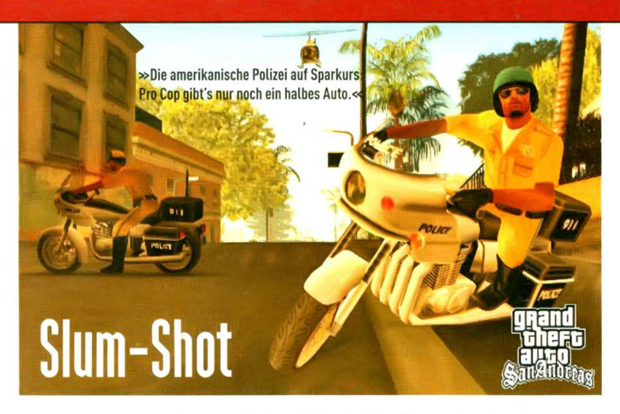
Feld her!



Im rundenbasierten Strategietitel IMPERIAL GLORY übernehmen Sie die Rolle eines Heerführers und lotsen riesige Armeen in den Kampf.

Echtzeit-Strategie | In *Imperial Glory* von den *Commandos*-Machern Pyro Studios versuchen Sie sich als Despot und lenken wahlweise die Großmächte Frankreich, Großbritannien, Russland, Österreich-Ungarn oder Preußen in einem virtuellen Eroberungszug quer durch den alten Kontinent. Auf 50 detaillierten Karten bekämpfen Sie mit Husaren, Lanzenträgern und Gardisten Ihre Rivalen. Die Schauplätze reichen von blühenden Wiesen über triste Eisterrains bis hin zu knochentrockenen Wüstenlandschaften. Aus strategischer Sicht ist so gut wie nichts unmöglich. Sie dürfen sich in Wäldern verschanzen, Gebäude einnehmen und sich hinter Geröllfeldern verstecken. Wie in *Rome: Total War* verwalten Sie mit einer Landkarte von Runde zu Runde Ihren Einflussbereich und stürzen sich dann in Echtzeitschlachten und Seegefechte. Pedantische Geschichtsfreaks freuen sich über bekannte Namen wie Napoleon oder Wellington. Ob das historische Gemetzel mit der schlagfertigen Konkurrenz mithalten kann, erfahren wir erst im Frühjahr nächsten Jahres. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.imperialglory.com



Endlich offziell! Bald dürfen Sie in GTA SAN ANDREAS auf dem PC einen farbigen Gangsters spielen, der durch den Westen der USA gondelt.

Action | Yo, Man! Die 90er hatten's in sich. Gangster mit und ohne Rap beherrschten sowohl Musikkanäle als auch Straßen der USA. In *GTA San Andreas* gehören auch Sie zur Gang. Als Carl Johnson kehren Sie – nun offiziell bestätigt – Anfang nächsten Jahres auch auf dem PC in die Slums zurück. Im Nachfolger zu *GTA Vice City* düsen Sie mit etlichen Fahrzeugen durch das gewaltige, im Vergleich zu Vice City fast dreimal größere Stadtgebiet, laufen und schwimmen sich einen Wolf. Der neueste Teil der hammermäßig erfolgreichen *GTA*-Serie spielt in den fiktiven Städten San Fierro, Las Venturas und Los Santos. Doch ohne Leckerli läuft bei Fresssack Carl gar nichts. Also verköstigen Sieden schwarzen Bruder, wann immer sein Magen knurrt. Mit Kohldampf prügelt es sich nun mal schlecht. Auf hochauflösende PC-Screenshots müssen Sie zwar noch warten, doch bereits die Bilder der Playstation-2-Version beglücken die Netzhaut.

ANDREAS BERTITS/MARC BREHME

Info: www.rockstargames.com/sanandreas



Taktik-Shooter | Letztes Jahr hieß es noch, *SWAT: Urban Justice* wäre auf Eis gelegt. Die Fangemeinde trauerte. Aber nicht lange! Ende April kam die überraschende Nachricht, dass Irrational Games unter dem schlichteren Namen *SWAT 4* nun doch einen weiteren Sprössling der Antiterror-Reihe entwickelt. Jetzt sind brandheiße Bilder im Internet aufgetaucht, die es wirklich in sich haben. Im Frühjahr 2005 soll's tatsächlich so weit sein. Dann dürfen Sie in Ihre kugelsichere Weste schlüpfen und gehen in 16 Szenarios allein oder im Kooperations-Modus mit Ihren Kumpels auf Terroristenjagd. Waffenklassiker wie der M4-Karabiner oder die Benelli-Schrotflinte sorgen für nötigen Bleigehalt in der Luft. Die Havok-Physik-Engine, die schon in *Vampires 2* und *Half-Life 2* Verwendung findet, sorgt zusätzlich für realistische Umgebungseffekte.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.sierra.co

LIES MICH!

TERRORIST TAKEDOWN



Ego-Shooter | Als Mitglied einer US-Army-Einheit gehen Sie ab Ende Oktober im Mittleren Osten auf Terroristenjagd. In verschiedenen Rollen und mit dicker Ausstattung ballern Sie sich in *Terrorist Takedown* von City Interactive durch 16 Missionen, die mit detaillierter 3D-Umgebung protzen und vor schicken Effekten angeblich nur so sprühen sollen. Bei Ihrem Kampf gegen Osamas Kollegen setzen Sie auf schlagende Argumente aus Maschinengewehren, Raketenwerfern, Artillerie, gepanzerten Fahrzeugen und AH-64 Apache-Hubschraubern. (MB)

Info: www.terroristtakedown.com



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Rollenspiel | Mit *The Elder Scrolls 4: Oblivion* von Bethesda Softworks steht tatsächlich der Nachfolger des erfolgreichen *Morrowind* vor der Tür. In einer atemberaubenden 3D-Grafik erforschen Sie das Land Cyrodiil, das von dämonischen Horden heimgesucht wird. Komplexe Charakterfummelei und immense spielerische Freiheit des Vorgängers blieben erhalten, auch wenn die Welt zugunsten der Spielgeschwindigkeit geschrumpft ist. Frühestens Ende 2005 treten Sie der höllischen Macht auch hoch zu Ross in den Hintern. (MB)

Info: www.elderscrolls.com

STILL LIFE

Adventure | Eine Mordserie hält die US-Polizei in Atem. Die junge FBI-Agentin Victoria McPherson hat noch keine heiße Spur, bis Sie ihr in Microids *Still Life* unter die hübschen Arme greifen. Bei Ihren Recherchen stellt sich heraus, dass der Fall in Chicago mit einem 75 Jahre alten Verbrechen in Europa zusammenhängt. Im nächsten Jahr rätseln Sie sich durch hübsche 2D-Landschaften und setzen die Puzzleteile Ihrer Ermittlungen im 3D-Inventar zusammen. *Syberia 2* lässt grüßen. (MB)

Info: www.stilllife-game.com


»Totlangweilig: The Dome.«

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Die Sims 2	EA
2	▼	1	Doom 3	Activision
3	▲	NEU	Indiziertes Spiel	Eidos
4	▼	2	Codename: Panzers Phase One	CDV
5	▲	6	Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi
6	▼	4	Die Sims Super Deluxe XL	EA
7	▲	NEU	BF 1942: The WW2 Anthology	EA
8	▲	NEU	Medieval Lords	Pointsoft
9	▼	3	Joint Operations: Typhoon Rising	EA
10	▼	5	DTM Race Driver 2	Codemasters

Quelle: SATURN

Sauber! See ziert!

Während es in den meisten WW2-Shootern eher an Land kracht, spielt BATTLESTATIONS: MIDWAY zu Wasser und in der Luft.


»Greenpeace geht jetzt noch entschiedener gegen Walfänger vor.«


»Abdul! Sieht dieses Schiff für dich etwa aus wie das Pentagon?«

Action | Die Jungs bei SCI (*Conflict: Desert Storm, Conflict: Vietnam*) hatten wohl keinen Bock mehr auf altbackene Shooter und entwickeln nun etwas Ausgefalleneres. Dass die historische Schlacht um Midway als Schauplatz dient, lässt bereits erahnen, worum es geht: Riesige Kriegsschiffe, U-Boote und Flieger machen sich die Hölle heiß. Wer jetzt an einen *Battlefield 1942*-Klon denkt, liegt doppelt falsch. Im Gegensatz zu EAs Massenschlachten bietet SCIs Fahrt ins Blaue keine Fußtruppen. Sie befehligen also nur Wasser- und Luft-Fahrzeuge. Der nächste Unterschied ist die Tatsache, dass Sie Ihre Flotten und Kampfgeschwader wie in einem Echtzeit-Strategiespiel befehligen. Damit die Action nicht zu kurz kommt, dürfen Sie aber jederzeit selbst die Kontrolle über das Kriegsgerät übernehmen. Für die Veröffentlichung im kommenden Sommer ist natürlich auch ein Mehrspieler-Modus vorgesehen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.sci.co.uk

Abstürzer

Bei der Schlacht um Midway krachten unzählige Piloten ins Verderben. Einige Menschen schaffen das sogar ohne Flugzeug.

Harald Juhnke


Foto: action press

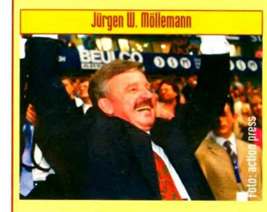
Er hätte alles haben können. Genügsam wie er nun mal war, begnügte er sich aber mit Hochprozentigem. In seinen Hotelzimmern türmten sich mehr Flaschen als in der deutschen Nationalmannschaft. Der Alk benebelte ihn dermaßen, dass er sogar versehentlich mit den falschen Frauen ins Bett ging.

Michael Jackson


Foto: action press

Einst war er die schwarze Perle der Musikindustrie. Doch nachdem er seine Vorliebe für Kinderriegel und Schönheits-OPs entdeckte, ging es stetig bergab. Er hatte eine Nase für Hits, doch die löste sich ebenfalls auf. Wenigstens blieb er gastfreundlich: Kleine Besucher bekommen Wein, Drogen und Streicheleinheiten gratis.

Jürgen W. Möllemann


Foto: action press

Politiker und leidenschaftlicher Fallschirmspringer. Möllemann hat etwas vollbracht, was nur wenige schaffen. Er stürzte erst beruflich und dann bei der Ausübung seines Hobbys ab. Letzteres kann Kollegen Marc Brehme übrigens nicht widerfahren, da sein Esstisch nur 80 Zentimeter hoch ist.

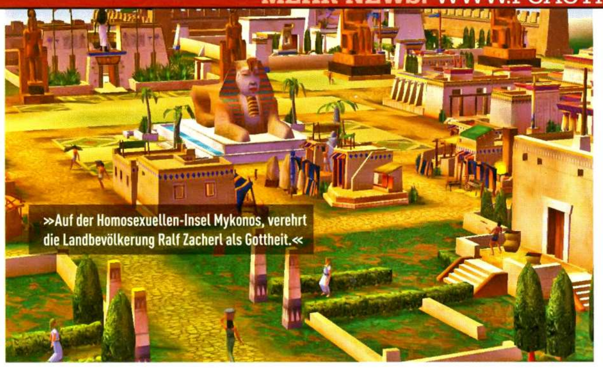
Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDTS SEELE IST NICHT MEHR ZU RETTEN.


»Zu wenig Käse: Pizza Diabolo.«

Das Spiel zum Sonntag

Doom 3 ist veröffentlicht, aber die Aufreger-Meldungen rund um Entwicklerteam id Software reißen nicht ab. Zum einen verhärten sich die Anzeichen, dass Programmier-Gott John Carmack amtsmüde wird. Windeln wechseln und Raketenfehlstarts fordern ihren Tribut, viel mehr als eine weitere Render-Engine solle man nicht von ihm erwarten. Vielleicht kann er auch nur den Schwefelgeruch nicht mehr ab, der nach den obligatorischen Betriebs-Schwarzen-Messen am Freitagabend immer in den Klamotten hängen bleibt. Denn bekanntlich wird id Software seit Jahren von einem satanischen Kult beeinflusst. Sagt zumindest unsere neue Lieblings-Webseite www.ccgr.org (Christ Centered Game Reviews), die „Videospiele aus der christlichen Perspektive" bespricht. Und man dachte immer, der Katholische Filmdienst sei schwer zu toppen. Es dauerte auch nur wenige Stunden, bis ich geschnallt hatte, dass die „Christian Rating" nichts mit dem Kollegen Bigge zu tun hat. Vielmehr bewerten die dortigen Autoren damit den göttlichen Nährwert besprochener Spiele. Wann hält dieses Kriterium auch in unserem Wertungskasten Einzug? *Doom 3* verdammte ccgr.org mit der (un)christlichen Wertung „null". Wie ein wahrer Märtyrer hat sich der zuständige Tester durch das „übelste aller Spiele" gequält und selbstlos sein Seelenheil riskiert: „Ich fühlte mich unglaublich schleimig, nachdem ich es durchgespielt hatte". Dann mal ab unter die Dusche. Andere christliche Tester hätten schon beim Anblick des ersten Pentagramms zu Weihwasser und ALT-F4 gegriffen. Dass die Spielfigur in *Doom 3* ein Guter ist und die Dämonen selbstlos bekämpft, haben die Wertungs-Kreuzzügler nicht als mildernden Umstand gelten lassen. Vielleicht sollten die Jungs ihre religiösen Spiele-Interpretationen einfach sein lassen und lieber für arme Sünder wie mich beten. Ich will mich bei so einem Spiel lediglich gepflegt fürchten und Blei in Höllenkreaturen jagen – garantiert frei von jeglichen theologischen Hintergedanken.


»Auf der Homosexuellen-Insel Mykonos, verehrt die Landbevölkerung Ralf Zacherl als Gottheit.«

Aufbau Süd

In der Rolle des Pharaos errichten Sie in KINDER DES NILS eine blühende Metropole.

Aufbau-Strategie | Vor 5.000 Jahren war das Leben noch 'ne Spur härter. Bekam der Pharao in Ägypten einen Höhenflug und wollte unbedingt eine Pyramide haben, schufteten sich prompt die Einwohner zu Tode, bis das olle Ding endlich fertig war. Und was machte der Herrscher zum Dank? Er kratzte ab. In Tilted Mills *Kinder des Nils*, dem inoffiziellen Nachfolger von *Pharao*, sind Sie ein solcher Schinder, bauen Ihre Stadt aus und kümmern sich um die Belange des Volkes. Die hübsche 3D-Grafik ermöglicht dabei tiefe Einblicke in das Leben Ihrer Untertanen. So verfolgen Sie per Knopfdruck jeden x-beliebigen Bürger und schauen ihm zu, was er den ganzen Tag über so treibt. Jugendfrei natürlich. Ab November übernehmen Sie die Macht im alten Ägypten. ANDREAS BERTITS

Info: www.immortalcities.com



»Meist steinreich: Hausbesitzer.«

Abschuss-Kandidat

Warum DUKEN NUKEM in die Politik einsteigt. FOREVER.

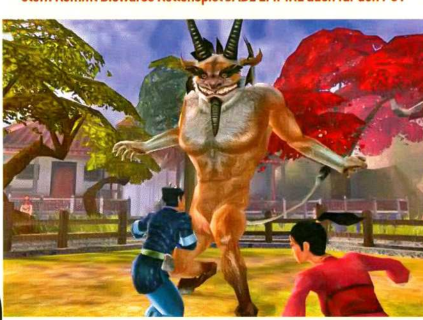
Ego-Shooter | Völlig unerwartet ließ der Duke verlauten, sich als Präsidentschaftskandidat für die US-Wahlen im November aufstellen zu lassen, um Bush aus dem Amt zu feuern. Bei einer Veranstaltung seiner Partei GGG (Guns, Girls & Gum) versprach unser Held Steuersenkungen, bessere transatlantische Beziehungen und tief greifende gesellschaftliche Veränderungen: „Es ist Zeit, Hintern zu treten und Kaugummi zu kauen! Und ich habe keinen Kaugummi mehr!" Überschattet wurde seine Rede von aufgebrachten Demonstranten, die die Veröffentlichung von *Duke Nukem Forever* im Sommer 2666 forderten. Duke zeigte sich unbeeindruckt. Es bleibt beim Termin im Winter. LUKASZ CISZEWSKI

»Vanilla Ice: Gut zu Bürsten.«

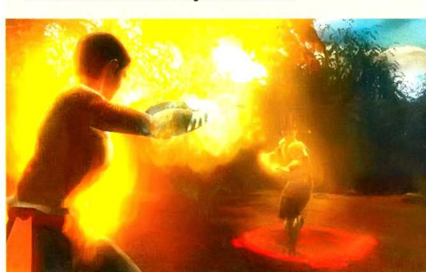


GERÜCHTE KÜCHE

Die Macher von *Knights of the Old Republic* sorgen für Gesprächsstoff. Kommt Biowares Rollenspiel JADE EMPIRE auch für den PC?


»Jetzt bloß nicht am Schwanz ziehen.«

Als Microsoft und die Rollenspiel-Schmiede Bioware im September letzten Jahres *Jade Empire* exklusiv für die Xbox ankündigten, ging ein Aufschrei durch die Fangemeinde. Die hatte nach den Erfolgen der *Baldur's Gate*-Reihe und *Neverwinter Nights* auf ein weiteres Rollenspielspektakel für den PC gehofft. Pech gehabt! Oder doch nicht? In einem Interview mit der französischen News-Internetseite Sanqualis.com verplapperte sich Dr. Ray Muzyka, Mitgründer von Bioware, zu einer möglichen Portierung des Spiels für den PC. Er sagte zunächst, es wäre noch nicht angekündigt, verbesserte sich dann und meinte: „Es steht noch nicht fest." Später fügte er noch hinzu: „Solange nichts offiziell ist, kann ich auch nichts bestätigen oder dementieren." Haha, reingefallen! Also dürfen wir PC-Jünger wohl doch in spektakulären Hau-drauf-Kämpfen gegen Dämonen und anderen Pöbel antreten, um Martial-Arts-Meister zu werden. Dazu passt eine Meldung, die uns kurz vor Redaktionsschluss erreichte. Darin hieß es, Bioware habe soeben die Lizenz der *Unreal 3*-Engine erworben. Yes! ANDREAS BERTITS


»Frau am Feuer, das wird teuer.«


>>Feurig: Eckes Edelpirsch.<<



>>Entlassen: Würstchenverkäufer lässt Ketchup fallen.<<

Tot und elend

Im PAINKILLER Add-on BATTLE OUT OF HELL stehen Sie erneut Weihwasser bei Fuß. Die garstigen Monster aus der Hölle bekommen scheinbar nie genug.

Action | Daniel Garner kommt nicht zur Ruhe. Hatte der himmlische Teufelskerl in *Painkiller* eben noch den bitterbösen Luzifer in seine Schranken verwiesen, muss er jetzt im Add-on *Battle out of Hell* von People can fly schon wieder ran. Nun dürstet es dem nicht minder garstigen Höllenfürsten Alastor nach frischem Blut. Um die bewusstlose Eve vor dem Bösewicht und seiner finsteren Gefolgschaft zu bewahren, greifen Sie in der Rolle des Helden ab 13. Oktober wieder zum entsprechenden Handwerkszeug. In zehn Levels gilt es dann, zwölf neuen – und dank der runderneuerten Grafik-Engine hübscheren – Monstern und riesigen Endgegnern kräftig einzuheizen. MARC BREHME

Info: www.painkillergame.com


>>Stehen nur Engländer und Damenkränzchen drauf: Bridge.<<

Nur nicht durchhängen

Die Statik muss stimmen, damit Ihre Brücke in BRIDGE IT nicht zusammenbricht.

Aufbau-Strategie | Karat und Peter Maffay mussten über sieben Brücken gehen, um ans Ziel zu gelangen. In Auran/Halycon Medias Denkspiel *Bridge It* liegt es ab sofort an Ihnen, die Übergänge in 30 Levels erst einmal zu erstellen. Wie in *Bridge Builder* ist es Ihre Sache, möglichst stabile Verbindungen über Abgründe zu bauen, um wie Viagra für reibungslosen Verkehr zu sorgen. Ja genau, das Ding ist die aufgebohrte Variante eines Shareware-Klassikers. Allerdings erwartet Sie dieses Mal eine fantastische 3D-Umgebung, bei der Sie nicht mehr aus dem Staunen herauskommen. Da das Spiel momentan nur auf Nvidia-Grafikkarten läuft, schauen Ati-Besitzer vorerst allerdings in die Röhre. ANDREAS BERTITS

Info: www.auran.com

Wer zur Hölle ist eigentlich...

LARS GUSTAVSSON?


>>Nachdem er das Zebra überfahren hatte, stellte sich der Unfallverursacher.<<

Für uns geht der Schwede sogar auf den Strich. Gemeint ist der Zebrastreifen vor der Haustür seines Arbeitsplatzes bei Digital Illusions.

Maria Skolgata 83 lautet die Adresse, zu der der Chef-Designer von *Battlefield 2* jeden Morgen pilgert. Statussymbole wie gelbe Ferraris hat er dafür nicht nötig. Weil echte Gewinnertypen wie er oder dieser große Bursche aus der PC-ACTION-Redaktion kein Auto brauchen, verkaufte Gustavsson sein bis dato letztes, als er vor ein paar Jahren nach Stockholm zog. Dabei könnte er sich bestimmt so ein PS-Monster leisten, schließlich produzierte der Brillenträger bereits das gnadenlos erfolgreiche *Battlefield 1942* und hat damit garantiert Milliarden verdient. Das würde der bescheidene 36-Jährige natürlich nie zugeben, deswegen haben wir ihn erst gar nicht darauf angesprochen. Nach was wir ihn hingegen fragten, sind seine Hobbys. Die Antwort darauf outet ihn als echten Exzentriker. Denn wer außer ihm behauptet schon, sein Hobby wäre, „der Freundin die neue Küche einzubauen"? Das mag mit seiner Vorliebe für Fleischbällchen zusammenhängen, von der uns einer seiner Kollegen hinter vorgehaltener Hand verriet. Weniger Hehl macht Gustavsson aus seiner Vorliebe für Urlaub in Deutschland. Von seinen drei Jahren Deutschunterricht in der Schule ist trotzdem nicht viel hängen geblieben. Kein Problem, dafür hat er ein großes Herz für Spieler. Nachdem ihm amerikanische Fans seiner Jugendsünde *Codename Eagle* Pizza schickten, damit er noch einen Patch für das Spiel programmiert, kam er deren Wunsch nach. Er behob nicht nur einige Mehrspieler-Bugs, sondern implementierte gleich noch eine neue Karte und einen Hubschrauber. Das nennen wir spendabel! Warum er allerdings unser Angebot „Pizza gegen Beta-Version von *Battlefield 2*" ablehnte, bleibt uns schleierhaft. JOACHIM HESSE

LIES MICH!

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION


»Manchen Menschen scheint die Sonne aus dem Arm.«

Action | Harry Pitfall ist zurück! In *Die verlorene Expedition* führen Sie den furchtlosen Forscher wieder in bester Jump&Run-Manier durch dichte Regenwälder, dunkle Höhlen und gefährliche Minen. Tief im Dschungel warten in mehr als 40 Levels nicht nur kostbare Schätze, sondern auch hungrige Krokodile, Fallen und habgierige Gegner. Voraussichtlich ab Oktober hängen Sie sich komplett in 3D an die Lianen. (MB)

Info: www.aspyr.de/pitfall

PCGH-SONDERHEFT CPU & MAINBORDS

Vermischtes | Ihr Rechenknecht pfeift bei *Doom 3* aus dem letzten Loch wie Johannes Heesters beim Yoga? Dann ist es dringend an der Zeit, die alte Gurke aufzurüsten und sich das neue Sonderheft von PC Games Hardware zu holen. Neben aktuellen Marktübersichten (Mainboards, Prozessoren) finden Sie die besten Tipps für mehr Stabilität und Leistung. Speziell im Blickpunkt sind AMD-Rechner. Das Sonderheft „Infrastruktur" (Ausgabe 4/04) erscheint am 30.09.2004 und bietet drei voll gepackte CD-ROMs mit wichtigen Tools, Treibern und Vollversionen. 5,99 Euro einstecken und zum Kiosk spurten! (MB)

Info: www.pcgameshardware.de

DEAD LANDS


»Dem Brusthaarfrisör unterlief ein Missgeschick.«

Action | Im Horror-Actionspiel *Dead Lands* von Head First (*Call of Cthulhu*) erleben Sie die Geschichte eines mysteriösen Untoten, der von einem bösen Geist besessen ist. Blöd! Auf einem Feldzug durch den Wilden Westen verfolgen Sie die bösen Reckoners zu Fuß, per Pferd oder sogar mit dem Eisenross. Dabei wehren Sie sich ständig gegen den Einfluss des Dämons. Neben heftigen Kämpfen warten knackige Rätsel und winken höllische Kräfte. Erst Ende nächsten Jahres greifen Sie zur Knarre. (MB)

Info: www.headfirst.co.uk/deadlands

SPRICH DICH AUS!



Heißer Rennstoff


»Die Roten werden immer noch verfolgt.«

Wenn Sie im realen Leben ständig die Leitplanke küssen, sollten Sie sich von GTR fernhalten. Denn sonst spielen Sie auch virtuell mit dem Feuer.

Rennsimulation | Scharfe Kurven bestaunen Sie am besten in einem Strip-Schuppen – oder in *GTR*. Sämtliche Strecken der Sportwagen-Sim setzte man dank Satellitenaufnahmen millimetergenau um. Das gilt auch für die Fahrzeuge. Hier fehlt kein Aufkleber, kein Logo, sogar die Armaturenbretter sind ihren echten Vorbildern nachempfunden. Akkurat geht's auch während der Rennen zu: Aggressive Widersacher drängen Sie von der Bahn, bei Kontakt mit der Botanik verzieren Schlammspritzer Ihr Gefährt und jede Übersteuerung endet gnadenlos im Straßengraben. Autonarren freuen sich auf eine Simulation mit dem meisten Schnickschnack seit *Grand Prix Legends*: Hektische Boxenstopps, knallharte 24-Stunden-Rennen und ausladende Technikfummeleien geben dem Fan alles, was er begehrt. Nach dem Wettkampf analysieren Sie einzelne Runden, merzen Mankos aus und stellen den Boliden auf den nächsten Lauf ein. Irre! RALPH WOLLNER

Info: www.simbin.com



Mitmachen und abgreifen per SMS!

ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Ha, endlich machen wir Ihrer Kiste Beine! Atari und PC ACTION verlosen zwei Gewinnpakete mit jeweils einer Geforce-6800-Grafikkarte und der Special Edition des Actionspiels *Shadow Ops*. Beantworten Sie die Frage auf Seite 18 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 69" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 69 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-Grafikwunder", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



KNIGHTS OF HONOR

SEITE 102

Sie halten sich für geistig unterbelichtet? Damit haben Sie vermutlich Recht! Damit Sie trotzdem komplexe Strategietitel wie *Knights of Honor* zocken können, schicken Sie Sunflowers und PC ACTION ins Trainingslager und beglücken einen Gewinner mit einem hochwertigen Schachspiel im Mittelalter-Design. Beantworten Sie die Frage auf Seite 102 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 70" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 70 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Knights of Honor", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

XPAND RALLY

SEITE 119

Mönsch, bei *Xpand Rally* geht's aber ab. Damit auch auf Ihrem PC die Kuh fliegt, verschleudert Koch Media und PC ACTION den Grafikturbo Geforce 6800 GT von Gainward. Obendrauf gibt's noch fünf Fanpakete zum Rallye-Raser. Beantworten Sie die Frage auf Seite 119 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 71" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 71 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Xpand Rally 2", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

5x

SURROUND-SYSTEME VON HMS

SEITE 172

Vorsicht: Laut! Zusammen mit HMS verlost PC ACTION zweimal das 5.1-Surround-System TX5 Digital und dreimal das Gaming-Surround-Headset HPX 5100 M. Beantworten Sie die Frage auf Seite 172 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 72" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 72 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „HMS", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

3x

2x

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 32

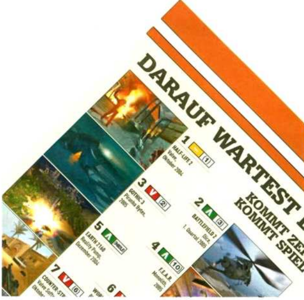
Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 67" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 67 Rome: Total War) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 45

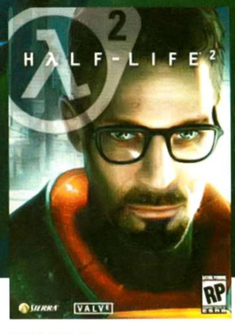
Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 68" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 68 HdR: Schlacht um Mittelerde) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



* € 0,49/SMS (ALLE NETZE! VODAFONE-D2-ANTEIL € 0,12); ** € 0,60/SMS; *** SFR 0,70/SMS; **** € 0,41/MIN.; ***** SFR 0,50/MIN.

Rasante Abo-Prämien!







Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

Need for Speed Underground 2
Schnallen Sie sich an: Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels und aktueller Blockbuster der legendären Need for Speed-Serie entführt den Spieler auf über 200 Kilometern frei befahrbaren Straßen wieder in die aufregende und rasante Welt der Tuner-Szene. Brandneue Modi gesellen sich zu den Rundkurs-, Drift- und Drag-Events und bieten noch mehr Abwechslung. Erscheinungsdatum: 18.11.2004
Prämien-Nr.: 002575

Half-Life 2
Auch im Nachfolger eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten stapfen Sie als Gordon Freeman durch City 17, die von außerirdischen Invasoren heimgesucht wird. In der 13 Episoden umfassenden Kampagne erleben Sie packende Shooter-Duelle, lösen Rätsel unter Berücksichtigung einer fantastischen Spielwelt-Physik und steuern etliche Fahrzeuge. Erscheinungsdatum: November 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002396

Medal of Honor: Pacific Assault
Als amerikanischer GI lassen Sie während des virtuellen Zweiten Weltkriegs im Südpazifik die Sau raus. Wie im erfolgreichen Vorgänger mimen Sie in *Medal of Honor: Pacific Assault* nicht den Superhelden, sondern sind ein x-beliebiger Soldat unter vielen. Dank der exzellenten Spielphysik und überragender Optik erwarten Sie in 25 Missionen packende Schlachten. Erscheinungsdatum: 11.11.04. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002400

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD**
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
- ☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
- ☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse: (Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

* Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

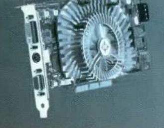
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	94,-
K8V	S, GL, sA	754 / K8T800	D+	89,-
K8N	S, L, sA	754 / nF3-250	D+	94,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	124,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	199,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	269,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	174,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	39,-
K7S8X R3.0	S, L	A / 746FX	D	32,-
P4i45PE R3.0	S, L	478 / 845PE	D	44,-

Sockel 754 CPU

AMD Athlon™ 64 3000+

- 2,0 GHz
- 800 MHz FSB
- „Newcastle"
- 512 KB Level L2 Cache
- PIB, inkl. Prozessorlüfter



179,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	104,-
K8NSNXP-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-250	D	199,-
6VTXE-A	, S	FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE775-G	S, GL	775 / i865PE	D	94,-
8I915P-G	S, GL	775 / i915P	D	109,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	84,-

EPOX		Sockel / Chip	RAM	€
8K9A7I	S, L	A / KT400A	D	49,-
8KRAI	S, L, sA	A / KT600	D	56,-
8RDA3I	S, L	A / nForce2	D	64,-
8RDA3+	S, L, F, sA	A / nForce2	D	89,-
8KDA3+	S, GL, sA	754 / nF3-250	D	154,-
4PDA5+	S, GL, sA	478 / 865PE	D	109,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
KT4AV-L	S, L	A / KT400A	D	52,-
K7N2 Delta-L	S, L	A / nForce2	D	66,-
915G Combo-FR	S, V, GL, R	775 / i915G	D2	129,-
915P Neo2 Platin.	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	159,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	89,-

ECS ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R	A / KT333	D	38,-
K7VTA3 Rev. 6	S, L	A / KT333	D	33,-
AF1 Deluxe	S, GL, F, sA	A / KT600	D	97,-
865PE-A	S, L	478 / 865PE	D	62,-

VIA	Chip	RAM	€
MII12000 inkl. VIA Eden Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, FCLE266	D	209,-
TC6000E inkl. VIA Eden 600 MHz CPU	M-ITX, S, V, LCLE266	D	214,-

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
AN7	S, L, F, sA	A / nForce2	D	97,-
IC7-MAX3	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	179,-

SHUTTLE		Sockel / Chip	RAM	€
AN35N Ultra	S, L	A / nForce2	D	53,-

Verwendbaren Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®	MHz		GHz	tray	in-a-box
Celeron®	400	128	2,4	74,-	77,-
Celeron®	400	128	2,6		94,-
Celeron®	400	128	2,8		114,-
Celeron® D 325	533	256	2,53		89,-
Celeron® D 330	533	256	2,66	84,-	92,-
Celeron® D 335	533	128	2,8		119,-
Pentium® 4	800	512	2,8	189,-	194,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	2,8E	184,-	189,-
Pentium® 4	800	512	3,0	199,-	209,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,0E	194,-	199,-
Pentium® 4	800	512	3,2		249,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,2E	234,-	239,-
Pentium® 4	800	512	3,4		309,-
Pentium® 4 520	800	1.024	2,8		179,-
Pentium® 4 530	800	1.024	3,0		199,-
Pentium® 4 540	800	1.024	3,2		229,-
Pentium® 4 550	800	1.024	3,4		299,-
Pentium® 4 560	800	1.024	3,6		444,-

AMD	MHz		GHz	tray	PIB
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	66,-	76,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	74,-	84,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	92,-	99,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	124,-	139,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	149,-	169,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	154,-	
Athlon™ XP 3200+	400	Bar.	2,2	199,-	209,-
Athlon™ 64 2800+		Cla.	1,8	147,-	157,-
Athlon™ 64 3000+		Newc.	2,0	164,-	179,-
Athlon™ 64 3200+		Newc.	2,2	216,-	224,-
Athlon™ 64 3400+		Cla.	2,2	299,-	309,-
Athlon™ 64 3500+ So939			2,2		379,-
Athlon™ 64 3800+ So939			2,4		679,-
Athlon™ 64 FX-53 So939			2,4		849,-
Sempron™ 3100+ So754			1,8		139,-
Sempron™ 2200+ SoA			1,5	49,-	
Sempron™ 2300+ SoA			1,58	54,-	
Sempron™ 2600+ SoA			1,83	87,-	94,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	93,-	88,-
DDR	512 MB	400-333	97,-	92,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	174,-	224,-
DDR	1,0 GB	400-333	179,-	244,-

CORSAIR ValueSelect			Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	104,-	94,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	106,-	96,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	184,-	229,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	99,-	94,-
DDR	512 MB	400-233	144,-	139,-
DDR	512 MB	433-233	154,-	149,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-222	109,-	104,-
DDR	512 MB	400-232	149,-	129,-
DDR	512 MB	433-CL2,5	164,-	159,-
DDR	512 MB	500-344	194,-	189,-
DDR	512 MB	533-344	209,-	204,-
DDR2	1,0 GB	675-444	389,-	

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	83,-	80,-
DDR	512 MB	400-CL3	89,-	84,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	93,-	88,-
DDR	512 MB	466-CL3	104,-	99,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	159,-	199,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	164,-	219,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
V9999GT/TD	AGP	256-DD / GF 6800	329,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	414,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200 Personal Cinema	AGP	128-DD / GF FX5200	134,-
FX5900XT-VTD Lite	AGP	128-DD / GF FX5900XT	194,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800TD	299,-
NX6800GT-TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	464,-

GAINWARD		MB / Chip	€
Ultra/1960 GS	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	289,-
Pro/600	AGP	64-DD / GF MX440	33,-
Ultra/2400 GS	AGP	256-D3 / GF 6800GT	499,-
CoolFX Ultra/2600 GS inkl. Wasserkühlung	AGP	256-D3 / GF 6800U	899,-

AOPEN		MB / Chip	€
MX4000-V	AGP	64-DD / GF MX4000	39,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	62,-
FX5900XT-DV	AGP	128-DD / GF FX5900XT	184,-
FX6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	54,-
AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	314,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX59128D	PCIe	128-DD / GF PCX5900	219,-
N68U256D	AGP	256-D3 / GF 6800U	549,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A350 XT TDH	AGP	128-DD / GF FX5900XT	184,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	329,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300SE/T	PCIe	128-DD / Rad 300SE	84,-
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad X600XT	194,-
EAX800XT/2TD	PCIe	256-DD / Rad. X800XT	619,-
AX800Pro/TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	449,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
Rage Mobility bulk	AGP	8-SD / Rage Mob.-L	19,-
9600 bulk	AGP	128-DD / Rad. 9600	94,-
9600XT U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro Lite retail	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-
9800 Pro U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	449,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9200SE Low Profile	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	AGP	128-DD / Rad. 9200	77,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	129,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	469,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	66,-

MSI		MB / Chip	€
X600XT-TD	PCIe	128-DD / Rad. X600XT	204,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	199,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	439,-
R80X256V PT	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	539,-

HIS		MB / Chip	€
9800 Pro IceQ	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
X800 Pro IceQ	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	499,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	48,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	62,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	57,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	92,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	56,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	82,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	379,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST340014A	U-100	40	9 / 2.048 / 7.200	54,-
ST3160023A	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	94,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	96,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	177,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	224,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	189,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	389,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	86,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST380013AS	80	9 / 8.192 / 7.200	67,-
ST3160023AS	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

DVD-RECORDER

250 GB S-ATA Festplatte

MAXTOR 6B250S0

- 9 ms
- 16 MB Cache
- 7.200 UPM



179,-

Maxtor
What drives you.

DVD±RW ATAPI	Speed	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1604P *	16x		119,-
LG GSA-4120B *	12x	89,-	94,-
LITEON SOHW-832S *	8x		87,-
LITEON SOHW-1633S *	16x		104,-
NEC ND-3500A *	16x	94,-	109,-
NEC ND-6500A * Slim	8x	139,-	
PHILIPS DVDRW885 *	8x	77,-	
PIONEER DVR-K14 * Slim	8x	129,-	
PIONEER DVR-108 *	16x	109,-	
PLEXTOR PX-712A	12x		117,-
SAMSUNG TS-H552B *	16x		99,-

* brennt 2,4x Double Layer DVDs

DVD±RW USB 2.0	Speed	bulk	Kit/ret.
PHILIPS JackRabbit 4	4x		129,-
HP DVD420e +FW	8x		189,-
MSI DRE8	8x		129,-
ND1300A	4x		89,-
IOMEGA SuperDVD	12x		189,-
PLEXTOR PX-708UF2 +FW	8x		229,-
TEAC DVW512GPUK	12x		179,-



Immer für Sie da

24-Stunden-Bestellannahme unter 0 18 05 - 90 50 40 (€ 0,12/Min.) - auch an Sonn- & Feiertagen. Oder lassen Sie sich zurückrufen: CallMe™ für Community-Mitglieder.




Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	139,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
D-LINK DI-604	DSL	Router	34,-
NETGEAR RP614	DSL	Router	39,-

Wireless LAN Bundle

D-LINK DWL-926

DI-624 Router
- 1x RJ-11 Internet-Port
- 4x 10/100 MBit/s RJ-45 LAN
- 108 MBit/s Wireless-LAN
- IEEE 802.11b/g
- 256 Bit WEP
- NAT-Firewall

DWL-G650 Card
- PCMCIA
- max. 108 MBit/s

109,- D-Link

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
MA111	11	USB	39,-
WG311	54	PCI	51,-
WG111	54	USB	69,-
WG602	54	Access Point	94,-
WGR614	54	Router	89,-
WGT634U +USB2.0	54	Router	139,-
DG834GB	54	Modem/Router	124,-
WG311T	108	PCI	69,-
WG511T	108	PCMCIA	64,-
WGT624	108	Router	119,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DI-614+	22	Router	79,-
DI-624+	54	Router	94,-
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-G650	108	PCMCIA	49,-
DWL-2100AP	108	Access Point	104,-
DI-624	108	Router	119,-

BUFFALO	Mbit/s	Typ	€
WLI-CB-G54A	54	PCMCIA	56,-
WLI2-PCI-G54	54	PCI	54,-
WLI2-USB2-G54	54	USB	79,-
WLA-G54C	54	Bridge	86,-
WBR2-G54	54	Router	99,-
HD-H120LAN 120 GB	54	Storage	274,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	29,-
WL-100g	54	Cardbus	39,-
WL-160g	54	USB2.0	44,-
WL-500g	54	Access Point	84,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
INTEL XPRO/Wireless 2200	54	miniPCI	33,-
MSI UB11B	11	USB	32,-
MSI PC54G2	54	PCI	31,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-3077	silber	Midi	--	124,-
PC-50	silber	Midi	--	89,-
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-6077B	schwarz	Midi	--	169,-
PC-7	silber	Midi	--	109,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V2000	silber	Midi	--	289,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	279,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50A	grau	Midi	300 W	49,-
QF50A	schwarz	Midi	300 W	52,-
H500B	silber	Midi	300 W	79,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	94,-
H700B	silber	Big	400 W	139,-

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
XaserIII V1000A inkl. Window Kit	schwarz	Midi	--	139,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	169,-

ASUS	Farbe	Typ	Netzteil	€
TA-210	schwarz, silber o. weiß	Midi	350 W	79,-
TA-231	schwarz, silber o. weiß	Midi	350 W	69,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
SILVER-LINE	silber	Midi	--	29,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	44,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	44,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	44,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-
SHARKOON Acrylic-Showcase UVR Kit				109,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SK41G	A	KM266	169,-
XPC SN45GV2	A	nForce2	239,-
XPC SN95G5	939	nForce3Ultra	329,-
XPC SB61G2V3	478	i865G	249,-
XPC ST61G4	478	ATI 9100 IGP	299,-
XPC SB75G2VP	478	i875P	329,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EX65	478	i865PE	199,-
XC Cube EZ65	478	i865G	209,-
XC Cube EA65-II	478	i865G	379,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hermes 845GV	478	i845GV	159,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	319,-
MEGA 865 Deluxe	478	i865G	319,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D1V7-2	A	KM400	139,-
EZ-Buddie D2S4-3	478	SiS661FX	139,-
EZ-Buddie D21I4-3	478	i865G	319,-

GIGABYTE	Sockel	Chip	€
G-MAX SA4LB	478	i845GL	119,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
PC System Athlon XP 2200+256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, Combo	419,-
PC System Athlon XP 3000+, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	879,-
PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
PC Premium Pentium 4 2,6 GHz, 512 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	649,-
PC Deluxe Pentium 4 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	839,-

Notebooks	€
ASUS A3513LBP Celeron M 330, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, XP Home	989,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	2.329,-
MAXDATA Pro 7000DX Pentium-M 715, 15,0", 512 MB, 40 GB, Combo, XP Pro	1.289,-
SAMSUNG P28 XTM 1500c Celeron M 330, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, XP Home	1.229,-
ELITEGROUP A535 Duron 850 MHz, 14,1", 128 MB, 30 GB, DVD-ROM, WLAN	599,-

GAMES

Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Half Life	12,-
Half Life Generation V3	27,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Thief Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haza	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Final Fantasy XI Online	47,-
Myst 4	47,-
Sacred	47,-
The Complete Chronicles Gold	47,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle	39,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Codename Panzers	49,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Fairstrike	44,-
Ground Control 2	45,-
Korea Forgotten Conflict	39,-
Medieval Battle Collection	24,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	47,-
Richard Bruns Rally	42,-
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Need for Speed Underground	49,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	16,-
CHERRY CyMotion Master XPress	PS/2, USB	36,-
CHERRY G80-11900 Adv. (Touch Pad)	PS/2	99,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	22,-
LOGITECH Cordl. Desktop MX BT	PS/2, USB	129,-
MS WL Optical Deskt. Elite Executive	PS/2, USB	84,-
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III in verschiedenen Farb-Layouts	PS/2	39,-

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Precision USB	USB	12,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	32,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	47,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	69,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
MS Wireless Optical Stand. Black	USB	26,-
MS Wireless IM Explorer Night	USB	44,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	23,-
FUNC sUrface	verschiedene Farben	27,-
RADPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mouse Pad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	braun	für Midi/Big	84,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

DRUCKER

Tinte	Anschluss	€
HP DeskJet 5652	Par., USB	114,-
HP PSC 1210 (Sc./Ko.)	USB	124,-
HP OfficeJet 5510 (Sc./Kop./Fax)	USB	229,-
EPSON Stylus C46	USB	57,-
EPSON Stylus C86	Par., USB	92,-
EPSON Stylus Photo R300	USB	164,-
BROTHER DCP-4020C (Sc./Ko.)	USB	164,-
BROTHER MFC-4820C (Sc./Ko./Fax)	USB	219,-

Laser	Anschluss	€
HP LaserJet 1010	USB2.0	159,-
HP LaserJet 1150	Par., USB2.0	319,-
HP LaserJet 1300	Par., USB	339,-
HP LaserJet 3015 (Sc./Ko.)	Par., USB2.0	374,-
BROTHER HL-1430	Par., USB	164,-
BROTHER HL-5140	Par., USB2.0	249,-
BROTHER HL-6050	Par., USB2.0	489,-
BROTHER MFC-9880 (Sc./Ko./Fax)	Par., USB	489,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101536	gr	15,0	Sound	279,-
BELINEA 101705	gr	17,0	Sound	329,-
BENQ FP767 v.2	gr	17,0	Sound	379,-
BENQ FP937S	gr	19,0	DVI-D	569,-
CTX S701A	gr	17,0	Sound	349,-
CTX S960A	gr	19,0	Sound	559,-
CTX F962G	si	19,0	DVI-D/Sound	599,-
EIZO L557	gr	17,0	DVI-D/Sound	529,-
EIZO L885	gr	20,1	DVI-I	1.099,-
IIYAMA PL E431S	gr si bl	17,0	DVI-D/Sound	429,-
SAMSUNG 710N	si	17,0		419,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	599,-
SAMSUNG 193P	si	19,0	DVI-D	729,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	479,-
CTX VL700T	72	17,0		99,-
IIYAMA HM903DT	130	19,0	Flat/USB/Sound	359,-
PHILIPS 109B50	97	19,0	Flat	209,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	139,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	229,-

ECS ELITEGROUP Barebone

EZ-Buddie 2 D21 I4-3
- kompaktes Aluminium-Design
- INTEL® i865G Chipsatz
- 2x DDR-RAM (Dual-Channel)
- 1x 5,25", 1x 3,5"
- 2x U-100, 1x S-ATA, 1x AGP 8x, 1x PCI
- 4x USB 2.0, 2x FireWire
- 6-Kanal Sound (S/PDIF-Out)
- FM-Radio, EZ-Cinema
- EZ-Watcher
- CPU-Tuner
- Lautsprecher
- Cardreader



319,-











2003 wurde ALTERNATE zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

Öffnungszeiten IT-Store:
Mo-Fr: 10:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

NET NEWS

Sing, sing!

Auf der Games Convention in Leipzig heizte der Liedermacher JAN HEGENBERG den Massen ordentlich ein.



»Wer besser sind als ich, hebt bitte die Hand!«

»E.T. ist inzwischen erwachsen geworden.«

Foto: Christian Haenisch - NGL-Europe

Fotos: Jan Hegenberg

LAN-Party | Er singt über Ruler, Skiller und Lamer. Seine Lieder verkörpern das Lebensgefühl der Szene: Jan Hegenberg gibt den Gamern satt was auf die Ohren. Ausgerüstet mit Gitarre und kräftiger Stimme, begeistert der Entertainer seine Fans mit Songs über das Leben von Computerspielern. Regelmäßig gibt er Konzerte auf LAN-Partys oder bei Internetradios und moderiert Szene-Events. Bei seinem letzten Auftritt auf der *Games Convention* schrieen hunderte Fans die „Cheater an die Wand". Jan ist ein Typ, der mit seinen Liedern den musikalischen Nerv der Spieler trifft. Wenn er gerade kein *Counter-Strike*-Match für seinen Clan „Germanpixelfighter" bestreitet, trifft man den Barden draußen im Wald beim Live-Rollenspiel. Deshalb kommt er auch so authentisch rüber. Sein erster Fanclub, die Hegenberg-Groupies, liefert Guitar Tabs zum Nachspielen. Jan ist (noch) kein Profi, aber hat Spaß ohne Ende. Und sein Biochemie-Diplom will der 27-Jährige ebenfalls bald in der Tasche haben. Danach möchte er sich auf seine Musikkarriere konzentrieren. Das Spektrum seiner Kompositionen beschränkt sich nicht nur auf *Counter-Strike*, sondern schließt auch Rollenspiele, Fun-Songs und Liebesballaden mit ein. Für die Tierschutzorganisation PETA schrieb er ein Stück, das sich gegen Massentierhaltung wendet. Schon bald will Jan ein Album aufnehmen. Exklusiv können Sie ihn auf der PC-ACTION-Heft-DVD hören. Weitere Songs stellt er dank Unterstützung des Sponsors Levicom auf seiner Internetseite kostenlos zum Download bereit. Jans nächster Gig steigt am 8. Oktober, wenn er vor 1.000 Zockern auf der Slaughterhouse #12 LAN-Party in Rheda-Wiedenbrück abrockt. FELIX LOHMEIER

Info: www.janhegenberg.de

INTERVIEW „EIN PRODUKTIVES SHIT-IN!"

»Im Winter ernähren sich Rotkehlchen von Samen.«

Jan „Bash" Hegenberg ist 27 Jahre alt und studiert in Bochum Biochemie und molekulare Genetik. Er begeistert sich für Musik und Computerspiele. Im Live-Rollenspiel verbindet er beides und zieht konsequent als Barde durch die Lande.

PC ACTION: Wie kamst du auf die Idee, über *Counter-Strike* zu singen?
JAN HEGENBERG: Angefangen hat es mit dem Lied „GPFSuckt". Ich wollte meine Clankollegen ärgern und habe die Highlights der Peinlichkeiten in den Liedtext gepackt. Selbstironie rulez! Weiter ging's dann mit meinem Kumpel Holly, der bis dahin ja nur der mieseste Luckor im Universum war. Jetzt, dank des entsprechenden Liedes, ist er auch noch der Bekannteste ;)

PC ACTION: Woher kommen die Anregungen für deine Lieder?
JAN HEGENBERG: Unterschiedlich. „Balea" ist auf dem Klo entstanden, als ich die Verpackung eines Duschgels gelesen habe – das war mal kreatives Kacken, ein wirklich produktives Shit-In! ;) „Trendy Eistee" entstand im heißen Sommer 2003, als mir dieses Gesöff mein Leben gerettet hat. Jedes Lied hat halt seine Geschichte.

PC ACTION: Wenn du nicht zockst oder rockst, was treibst du dann?
JAN HEGENBERG: Ich spiele LARP (Live Action Roleplaying) – in etwa Herr der Ringe live. Da verhauen sich 200 Kostümierte mit Schwertern und lachen danach beim gemeinsamen Bier auf der Burg ab. Ansonsten versuche ich meine Freizeit sinnvoll zu nutzen ;), etwa durch Unterstützung des Vereins Beatnight LAN, über den ich seit kurzem die Schirmherrschaft habe. Die organisieren LANs und stiften von den Einnahmen PCs für Schulen. Die Kids haben auf diese Weise eine zeitgemäße Bildung und wir Gamer können mal zeigen, dass unsere Welt nicht hinterm Monitor endet. Sozusagen Zocken für den guten Zweck.

PC ACTION: Was ist deine Botschaft, die du mit deiner Musik an die Szene richtest?
JAN HEGENBERG: Jedes Lied hat natürlich eine eigene Message. Speziell die neuen Songs, an denen ich gerade arbeite. Hört man schon an den Titeln: „Das ganze Leben ist ein lol", oder „Ich bin perfekt", was dann weitergeht mit „aber ein Arschloch". Wichtig ist mir vor allem „Spaß zu machen" und auch mal manchen Pro daran zu erinnern, dass er über Egotrips und Dollarzeichen in den Augen nie vergessen soll, wo unsere Wurzeln liegen – nämlich Fun zu haben – im Team!

PC ACTION: Wann können wir dein erstes Album im Plattenladen kaufen?
JAN HEGENBERG: Wenn's fertig ist. ;)

ASUS WWCL official LAN League of WCG

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Aka Parcefix
22 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Der Liedermacher Jan Hegenberg hat Stil. Als echter Zocker klingen seine Hymnen authentisch. Damit können sich viele identifizieren. Ich jedenfalls bin Fan!"



Für Quadratschädel

Am ersten Oktoberwochenende bekommen Zocker auf der LAN-Party THE ACTIVATION 2 nicht nur viereckige Augen.

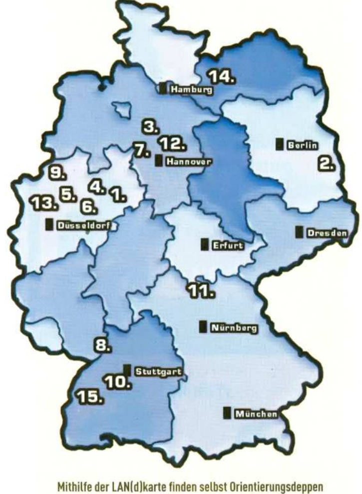
Fotos: innovative LAN Entertainment

LAN-Party | Verdammt kurzfristig hat Veranstalter innovaLAN eine Fortsetzung der Activation-LAN-Party für das erste Oktoberwochenende angekündigt. Zur Geschichte: Die erste LAN-Party dieser Serie fand parallel zu den WWCL-Finals und der Jugendmesse NeXXt Generation vor einem Jahr in den Messehallen in Hannover statt. The Activation 2 steigt nun in der frisch modernisierten Heidmarkhalle in Fallingbostel (bei Hannover) und bietet Platz für 886 Zocker. Zum Redaktionsschluss gab es noch genügend Karten, sodass sich ein spontaner LAN-Party-Trip lohnen könnte. Das traditionelle innovaLAN-Bingo wird diesmal von AMD mit einem Athlon-XP-Prozessor unterstützt. In den NGL-Turnieren können Wettstreiter Punkte für die neue dritte Saison sammeln. Abgerundet wird das Angebot mit einer 3-MBit-Standleitung und dem Casemod-Contest. Der Eintrittspreis beträgt 29 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.the-activation.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	ASUS WWCL	ANM.STATUS	URL
DEUTSCHLAND						
1 NSN v7.0	01.10.2004	33154 Paderborn	504	✗	■	www.nullsaftnetz.de
2 Leaving the Reality 9	01.10.2004	15234 Frankfurt/Oder	500	✗	■	www.npffo-ev.de
3 The Activation 2	01.10.2004	29683 Fallingbostel	886	✗	■	www.the-activation.de
4 Slaughterhouse #12	08.10.2004	33378 Rheda-Wiedenbrück	1012	?	■	www.mytsh.de
5 neverLAN2004	15.10.2004	44145 Dortmund	400	✗	■	www.neverlan2004.de
6 [.ju:nien] VIII	22.10.2004	58093 Hagen	652	✗	■	www.junien.de
7 GSH-VIII	22.10.2004	30827 Garbsen	420	✔	■	www.gsh-lan.com
8 Convention-X-Treme V	30.10.2004	76689 Karlsdorf-Neuthard	408	✗	■	www.convention-x-treme.de
9 CS_Doctors #10	12.11.2004	48739 Legden	536	✔	■	www.csdoctors-lan.de
10 Dimensions III 2004	12.11.2004	72768 Reutlingen	384	✗	■	www.dimensions.de
11 Invasion Deluxe	19.11.2004	96215 Lichtenfels	500	✗	■	www.invasion-deluxe.de
12 Alpha-Ochto	03.12.2004	29221 Celle	472	✗	■	www.alpha-lanparty.de
13 cL3 featuring MCO	03.12.2004	47495 Rheinberg	1536	✗	■	http://lan.com-on.org
14 Nclub Lanmasters 2K4	10.12.2004	19063 Schwerin	450	✗	■	www.nclub-lanmasters.de
15 X-Mas Circus Infernus	17.12.2004	77767 Appenweier	333	✔	■	www.circus-infernus.de
ÖSTERREICH						
LeondingLAN 2004	01.10.2004	4060 Leonding/Linz	300	✗	■	www.mclan.at/lan
15. fKK LAN	22.10.2004	4050 Traun	200	?	■	www.kasperls.com/lan/
Singulanity V 3.0	29.10.2004	9210 Pörtschach	330	✗	■	http://www.singulanity.net
SCHWEIZ						
Blue Screen V	01.10.2004	9200 Gossau SG	200	✗	■	www.blue-screens.org
CTRL+ALT+DELETE 7	08.10.2004	9240 Uzwil (SG)	200	✗	■	http://www.ctrl-alt-delete.info
NetGame Con II/2004	15.10.2004	3076 Worb (BE)	210	✗	■	www.netgame.ch
InternatioLAN	16.10.2004	1630 Bulle (FR)	200	✔	■	www.internatiolan.com

Geh, schlechter Kampf!

Beim E-SPORTS AWARD 2004 traten Männer und Frauen als virtuelle Kämpfer an.

»Das FBI hat gute Arbeit geleistet und die zehn Meistgesuchten auf fünf reduziert.«



E-Sport | Parallel zur Games Convention lud Turtle Entertainment zum E-Sports Award 2004 in den Leipziger „Anker" ein. Frederik „Madfrog" Johannson wurde von der Jury zum Spieler des Jahres gekürt. Er ist einer der besten *Warcraft*-Spieler und trainierte in den letzten zehn Monaten in Korea, um seine Spielzüge zu perfektionieren. Maurice „Burnie" Engelhardt wurde Newcomer des Jahres. Sein überraschender Sieg in *Unreal Tournament* gegen den Favoriten SK|GitzZz auf der ESWC in Poitiers überzeugte die Jury. In den Kategorien „Best CS Player" und „Best WC3 Player" siegten der Schwede Tommy „Potti" Ingemarsson und der Koreaner Chun „Sweet" Jung Hee, beide aus dem Clan Schroet Kommando. Die E-Sports-Frauen repräsentierte fnatic.Lena, die als Leistungsträgerin in ihrem Clan gilt. Die Vergabe der Awards und die Zusammensetzung der Jury wurden allerdings von Teilen der Szene heftig kritisiert und so fand der E-Sports-Award keine ungeteilte Zustimmung. FELIX LOHMEIER

Info: www.esports-award.org

Fotos: Turtle Entertainment

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ANALYSIERT ZOCKER.



»Da wusste Adam noch nicht, was auf ihn zukam.«

Das Leben der Spieler

Als E-Sportler wird man immer wieder mit der Frage konfrontiert, welche Auswirkungen Spiele wie *Counter-Strike* auf das „echte" Leben haben. Das ist eine gute Frage, die mich dazu veranlasste, das Verhalten von Profi-Spielern im Alltag zu analysieren. In einem Supermarkt bemerkte ich die ersten Verhaltensänderungen dieser Spezies. Während der Normalo einfach an die Wursttheke geht und 100 Gramm ungarische Salami bestellt, läuft der *CS*-Spieler in der Hocke von Regal zu Regal. An der Wursttheke angekommen, lehnt er sich mit dem Rücken an die Glasscheibe und brüllt über seine Schulter der Fleischereifachverkäuferin seine Bestellung zu. Wird die Bestellung innerhalb von 20 Sekunden ausgeführt, steht der Counter-Striker auf, springt zwei Mal in die Luft und nicht selten holt er eine Spraydose heraus und sprüht irgendetwas auf den Boden. Dauert die Bestellung allerdings länger als 20 Sekunden, wird der Spieler hektisch und kriecht vorsichtshalber hinter den Obststand, von wo aus er die Wursttheke im Auge behält. Am Obststand konnte ich schließlich einen *Warcraft 3*-Spieler entdecken. Anstatt eine Tüte voll mit Früchten zu nehmen, griff er immer nur einen einzigen Apfel und brachte ihn sorgsam zum Einkaufswagen. Das machte er, bis circa 20 Äpfel gesammelt waren, dann ging er zur Kasse, bezahlte die Dinger und ging erneut zum Obststand. Diesmal sammelte er Kartoffeln ein ... Auf dem Weg zur Kasse hopsten drei *Unreal Tournament 2004*-Spieler im Zickzack an mir vorbei. Einer sprang sogar an die Wand, stieß sich von dort ab und landete mit einer Packung Toilettenpapier in der Schlange. Vor ihm stand allerdings noch ein *Splinter Cell*-Spieler, der es scheinbar eilig hatte. Jedenfalls schnappte er sich die alte Dame vor ihm, nahm sie in den Schwitzkasten und legte die bewusstlose Frau bei den Pfandflaschen ab. Anschließend knipste er das Licht aus und verschwand laut Zeugenaussagen mit einem Sixpack Bier durch die Hintertür. Einzig und allein die *Tetris Online*-Zocker sind nicht im Supermarkt gewesen. Angeblich hatten sie Probleme, einen passenden Parkplatz zu finden ...



Mach den TEST!

Auf der vorhergehenden Seite geht es um:

a_eine Eierspeise

b_die Invasion von Aliens

c_keine Ahnung, ich schau mir nur die bunten Bildchen an



»Treue Fans: Textadventures.«

Moderne Demonen!

In den 80ern waren Demos hip. Auf der EVOKE 2004 in Köln gab es die neuesten zu sehen.

Demoszene | In der Kölner Essigfabrik trafen sich Ende August zum siebten Mal die Größen der Demo-Szene. Für Unwissende: Demos sind kleine Programme, mit denen Programmierer, Musiker und Grafiker angeben. Für die besten Demos spendeten die Sponsoren Intel, Ati und das Kulturamt der Stadt Köln 6.000 Euro Preisgeld sowie einige üppig ausgestattete PC-Systeme. Der Hauptgrund, an einem solchen Wettbewerb teilzunehmen, ist laut Stefan Kesseler vom Veranstalter Digitale Kultur e.V. trotzdem ein anderer: „Im Moment der Vorführung im Publikum zu sitzen und die Reaktionen auf das eigene Werk hautnah zu spüren, ist für viele Demoszener das Größte." Auf der Evoke 2004 führte das dazu, dass die 350 Besucher 107 Beiträge einreichten. Unter http://archive.evoke-net.de finden Sie alle Werke. TOBIAS HEIM/JO

Info: www.digitalekultur.org

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Maike
Beruf: Praktikantin (als IT-Systemkauffrau) Newsposterin www.bf-news.de :)
Alter: 18 Jahre **Nickname:** miSh`-
E-Mail: miSh@bf-news.de
Homepage: http://nrm.cg-space.de/mish/ (noch im Aufbau)
Lieblingsgenre: Ego-Shooter =)) +peng+
Lieblingsspiele: Counter-Strike, Battlefield Vietnam (solangs nit der Hubschrauber is *g*), Blobby Volley... =)
Seit wann ich spiele: Seit Feierabend :\
Statement: Gegen Massentierhaltung: Zweier-Packs für Gummibärchen!

Anm. d. Red.: Maike, es gehört sich nicht, in den Ohren zu bohren. Vor allem, während man fotografiert wird. Wer weiß außerdem, wo der Finger schon überall war? Und den Gummibärchen gönnst du wohl gar keinen Spaß, was?

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

NEUE SAISON DER LAN-LIGEN



E-Sport | Beide großen LAN-Party-Ligen haben ihre Finalspiele abgeschlossen und gehen fast zeitgleich in die nächste Saison. Die ersten Punktesammler sind schon seit August unterwegs, aber einsteigen lohnt sich noch. Allerdings lassen uns WWCL und NGL mit Disziplinen und Preisen noch im Unklaren. Der Lohn für die harten Wettkämpfe wird traditionell erst im Laufe der Saison bekannt gegeben. Bis Ende Januar beziehungsweise Anfang Februar können sich die besten Spieler durch ihre Teilnahme auf LAN-Partys für die Endrunde qualifizieren. Mittlerweile ist auch die NGL in Österreich und der Schweiz vertreten. (FL)

Info: www.wwcl.net, www.ngl-europe.com

DRAGON EMPIRES EINGESTELLT



»Tiefflieger: Arbeitgeberpräsident Dieter Hundt.«

Online-Rollenspiel | Online-Rollenspieler müssen leidensfähig sein. Das vielversprechende *Dragon Empires* wurde mit sofortiger Wirkung eingestellt. Publisher Codemasters nennt als Grund anhaltende technische Schwierigkeiten. Das Entwicklerteam widmet sich nun neuen Aufgaben, heißt es. (AB)

Info: www.dragonempires.com

CPL WORLD TOUR 2005



CPL WORLD TOUR™
THE WORLD'S MOST AMBITIOUS GAMING COMPETITION

E-Sport | Die CPL hat große Ambitionen für das nächste Jahr: Eine Million Dollar Preisgeld soll 10.000 Spieler zu den zehn Austragungsorten in verschiedene Länder locken. Damit's einen richtigen Showdown gibt, will man die Wettkämpfe nur in einer einzigen Disziplin ausrichten. Das Spiel ist zwar noch geheim, aber es kann sich hierbei eigentlich nur um *Doom 3* handeln. Vor dem Start der World Tour 2005 steht eine weitere große Veranstaltung an: Die CPL Winter Extreme Championships vom 15. bis 19. Dezember. Hier steht ein mit 100.000 Dollar hoch dotiertes *Counter-Strike*-Turnier auf dem Programm. (FL)

Info: www.thecpl.com

GAMERSWEAR-GÜRTEL



Männer stehen auch auf farbige Schnallen.

Vermischtes | Ab jetzt brauchen Counter-Striker ihre Hosen nicht mehr selbst halten. Für diesen ehrenvollen Job gibt es nun die Gürtel Gun Flip Belt und Counter Belt. Hersteller Gamerswear hat es sich zum Ziel gesetzt, Kleidung und Ausrüstung speziell für Computerspieler zu designen und auf den Markt zu bringen. Dann kann ja nichts mehr in die Hose gehen. (AB)

Info: www.gameswear.com

Wovon träumen Meerjungfrauen?

Vom brandheißen chiliGREEN Experience...



first in service

chiliGREEN Experience 3200 Black

- AMD Athlon™ 64 3200+
- NVIDIA GeForce FX 5700
- 512 MB DDR-RAM
- 160 GB Festplatte / 8-fach Double Layer Brenner Multiformat







€ 799,-

Symbolfoto

chiliGREEN Experience 3200 Black
AMD Athlon™ 64 3200+ / 512MB DDR-RAM / 160GB HDD 7.200U/min. / FDD / VGA 128MB NVIDIA GeForceFX 5700LE TV-Out/DVI / DVD 16/52x / 8-fach Multi DL NEC 2510A DVD+/-RW / LAN / 6 Ch. Sound System / 7-1 CardReader / Firewire / 2xfront 2xback USB 2.0 / Suse Linux 9.0 (beigepackt) / Internet Tastatur black u. Wheel Maus black / Cyberlink DVD Solution für DVD & CD-RW / 2 Jahre Garantie (2 Jahre Pick-up-Service) / chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP / Auch mit Windows XP erhältlich / *Monatlich schon ab: €20 Mit der BEMI Card Finanzierung

BenQ FP991 19" LCD

BenQ

Digital/Analog Anschluss / Premium MVA Panel
Kontrast 700 :1 / RHelligkeit 300 cd/m² / Betrachtungswinkel 170°/170°
• Pivot Funktion / TÜV GS, EN60950, CE / Gehäusefarbe: silber / schwarz
*Monatlich schon ab: €13 Mit der BEMI Card Finanzierung

- 1280 x 1024 Pixel Auflösung
- Digital/Analog Anschluss

€ 499,-

S.A.D - Simon Tools Anti Spam

€ 19,99



Die Sims 2

Der Spiel Spaß für jung und alt geht in die zweite Runde. Ab dem 14.09.2004 erhältlich...

€ 45,99



Jetzt kaufen, später bezahlen - mit der BEMI 0,0% Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0,0% bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf 12 Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner informiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte. * Bei allen teilnehmenden Partner.

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%. 1.22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.

Hier können Sie kaufen:

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Hitech Service GmbH** D-01917 Kamenz Tel.:03578-34330 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer & Telekommunikation** Langenchursdorfer Str. 4 D-08396 Waldenburg Tel.: 037608-272952 • **NeScom GbR.** D-04177 Leipzig Tel.: 0341/4927480 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **PAPAWARE** D-12587 Berlin Tel.: 030/65496895 • **CominIT Versandhandel** D- 13403 Berlin Tel.:030-41708816 • **FOERSTER-Electronic** D-15566 Schöneiche Tel.:030-64329390 • **DG NETWORX International** D-15517 Fürstenwald Tel.: 01908/148734 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop Dübbelde** D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **CoCo Center** D-32257 Bünde Tel.:05223-654416 • **ATACOM Computersysteme** D-33098 Paderborn Tel.: 05251/777300 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Commerce & Service KG** D-34576 Homberg / Efze Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **ACT-EDV & Support** 31688 Nienstädt Tel:05721-924400 • **KK PC & Netzwerkservice** D-35683 Dillenburg Tel.:02771-261761 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.039203/61007 • **Gamespoint** D-39418 Staßfurt Tel: 03925-98 96 04 **PLZ 4...** **Feld EDV GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **SABOSTORE** D-44809 Bochum Tel.:0234/6101696 • **Pixeleyes** D-42551 Velbert Tel.: 02051-253427 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45879 Gelsenkirchen Tel.: 0209/31988355 • **M.O.D.E.R.N. Media GmbH** D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/959580 • **Oelrich Informationstechnik** D-49504 Lotte Tel.: 05404/9190971 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 • **Computer & Zubehör Rüdiger Puppe** D-59174 Kamen Tel:02307-22847 • **Klein Hardware** D-51789 Lindlar Tel.: 02207/703445 **PLZ 6...** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **A & S Dienstleistungs GbR** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **EDV Beratung & Service Eric Sellier** D-61449 Steinbach Tel.: 06171/704992 **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Kalypso Datentechnik** D-74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 • **Pixel PC** D-79410 Badenweiler Tel.: 07632/828172 **PLZ 8...** **IC-Computer GmbH** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **SYNCRON PC Fischbach** D-82110 Germering Tel.: 089/24405520 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **XEON-Trade** D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08122-958037 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 • **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **On Data Computer** D-92549 Stadlern Tel.:09674/913157 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Computersysteme Loderbauer** D-94209 Regen Tel.: 09921-94570 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • **Elektro-Schellenberg** D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155 • **Popp IT Service** D-90579 Langenzenn Tel.: 09101/5743

LESERBRIEFE

Mehr Bier bis vier!

Heft 2 nach dem Weggang von Herrn Fränkel. Unser Aufruf an die Leser, Alkoholika zu spenden, zeigte Wirkung. Weniger als erhofft, aber trotzdem genug. Zumindest für die beiden vertrottelten Leserbriefonkels. Doch das ist nicht das Einzige, was diesen Monat geschah.

HESSE: Tschitschewitz, schauen Sie mal. Ich hab' im Internet eine Seite mit Trinksprüchen entdeckt. Was halten Sie von dem: „Bei kaltem Wetter läuft die Nase, bei kaltem Bier passiert's der Blase"?

CISZEWSKI: Toll, Hesse. Wirklich toll. Ich brauch' übrigens keine Sprüche, um mich zu betrinken. Stamme schließlich aus Polen. Bei uns ist Bier ein Grundnahrungsmittel.

HESSE: Ich hab' gehört in Nordpolen ist das Bier immer gefroren.

CISZEWSKI: Und ich hab' gehört, Sie möchten sich eine geschwollene Lippe einfangen.



HESSE: Apropos geschwollen: Wir sollten etwas mehr auf die sittliche Unbedenklichkeit unserer Texte achten.

CISZEWSKI: Wieso das? Sinkt etwa die Kaufkraft unserer sozial-ethisch desorientierten Leserschaft?

HESSE: Nein. Aber die besorgte Mutter eines unserer Leser hat mich heute angerufen und sich über die katastrophalen Inhalte unserer Bildunterschriften beschwert. Nachdem sie die PC ACTION ihres Sohnes überflogen hat, verbot sie dem armen Kerl deren weiteren Konsum.

CISZEWSKI: Das ist tragisch! Das wird nur noch dadurch getoppt, dass Herr Iscitürk wieder armselige Artikel bei uns absondert und Herr Bezold zur innerverlaglichen Konkurrenz übergelaufen ist.

HESSE: W-I-D-E-R-L-I-C-H! Heben Sie sich diese Hiobsbotschaften bitte für die Leserbriefe auf!

CISZEWSKI: Aber das hier gehört doch schon zu den Leserbriefen, Sie Sack! Weinen Sie. Los!

In tiefer Trauer,
Ihr Lukasz „Bierbaron" Ciszewski & Joachim „Pilslord" Hesse.



Und das geschah vergangenen Monat ...

KÜNDIGUNGSGRUND

Tag! Also ich muss wirklich sagen, dass euer Heft langsam aber sicher ins Bodenlose fällt, was den Inhalt angeht. Ich habe die Zeitschrift vor ein paar Jahren abonniert und bin nun dabei, dieses Abo wieder zu kündigen. [...] Und dann die Bildunterschriften ... Anfangs dachte ich mir „Hey, das ist witzig!", aber gerade wenn es ein Spiel ist, das einen interessiert und man schnell mal wissen will „Hey, was passiert grad auf dem Bild, welches Feature wird da gezeigt?", dann steht da irgendein doofer Kommentar. Und das nervt mich. [...] Doch die aktuelle Ausgabe ist der letzte Dreck. 1. Auf Seite 13 der wirklich unpassende Kommentar zu dem Bild bei Hollow: „Hat überlebt: Diethers Krebs". Findet ihr witzig? Ich nicht. Vielleicht wenn eure Mutter an Krebs gestorben ist, könnt ihr sicherlich noch drüber lachen. 2. Auf Seite 85 habt ihr ein Portrait von John Carmack. Bildunterschrift: „Seit 1945 out: Braunhemden". Ich denke mal nicht, dass der Mann das Heft jemals zu Gesicht bekommt. Wenn ich in dieser Position wäre, würde ich euch eine üble Klage an den Hals werfen, weil diese Art von „Beleidigung" schon fast kriminell ist. 3. Auf Seite 34 macht ihr einen „Vergleichsartikel" zum Sony PSP und Nintendo DS. Das ist ja gar nicht eure Aufgabe, aber gut, warum nicht. Doch warum schreibt ihr einen solchen Scheiß beim Nin-

tendo hin? Wollt ihr ihn schlecht machen? Seid ihr von Sony gekauft worden? Wie groß sind zwei Butterbrote seiner Mutti? Also ehrlich, wenn ihr keine Ahnung von der Materie habt, dann lasst es doch einfach sein. Niemand zwang euch zu dem Bericht und wenn ihr keinen Bock dazu habt, dann lasst es doch einfach, aber macht nicht irgendwelche Produkte schlecht, die euch nichts angehen. Soviel zum Thema. Ich habe keinen Bock mehr auf die PCA und kündige daher das Abo. [...]

ANDREAS PREUSS, PER E-MAIL

Hey, das ist unfair! Wir haben oft auch keinen Bock auf PC ACTION, trotzdem können wir nicht einfach so kündigen! Außerdem lieben wir Nintendo.

VORSICHT BISSIGE REDAKTEURE

Keine Ahnung, wer dieser Lukaaaaaaaaaasz ist, aber vielleicht würden Sie ihn mögen, wenn Sie ihn besser kennen würden? Ach nein, doch nicht.

ICH SEHE!

Ich weiß nicht, ob das die richtige Adresse ist, aber das ist mir momentan scheißegal! Ich hab' mir die DVD Edition gekauft und hatte erwartet, dass ich eine Vorschau von Medal of Honor: Pacific Assault finde. Arschgeleckt, nicht gefunden. Das Einzige, was bei „Video" steht, ist Catwoman, Everquest 2 und Half-Life 2. Aber vorgegeben sind doch zwölf Sachen unter der Kategorie „Video" [...]. Ich finde die Zeitschrift nicht schlecht, aber die Kommentare in den Bildern find' ich nicht lustig und nicht informativ, und daher überflüssig. [...]

ERIC THOMAS, PER E-MAIL

Macht nichts. Wir finden Schreiben von Schlupfköpfen, die immer noch zu doof sind, die DVD umzudrehen, auch unnütz.

ECHT WITZIG!

Sitzen drei Hochhäuser im Keller und essen Joghurt. PS: Grüße aus dem Ösiland, ihr Säcke!

VEDAZO MAMASA, ÖSTERREICH

Wir erzählen auch einen Witz, der hat nur zwei Worte: Vedazo Mamasa.

FREUDENSPENDER



Foto: action press

»Sollte man nicht auf die leichte Schulter nehmen: schnell wuchernde Muttermale.«

Ich brauche unbedingt das (T)Raumschiff-Surprise-T-Shirt, um von meiner Hackfresse abzulenken. Meine Nase sieht nämlich aus wie Mr. Spucks Ohren, mein Bart wie Käpt'n Korks Popper-Frisur, und meine Backen wie Pulles Bierbauch. Also gebt euch einen Ruck und schickt mir das Teil, damit ich wieder auf die Straße gehen kann, ohne dass alle Passanten vor lauter Lachkrämpfen wie die Taschenmesser zusammenklappen!

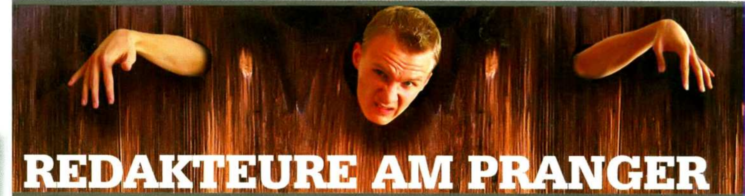
CHRISTOPHER SCHECH, WÖRRSTADT

Da schon alle unsere Bildunterschriften hassen, können wir es nicht verantworten, der Menschheit auch noch den letzten Quell der Freude zu entreißen.

BLINDER HASS

Wieder nicht im Heft! Trotz der Arbeit, die ich mir gemacht habe! Ich hasse euch! Vor allem LUKAAAAAAAAAASZ! [...]

MARTIN SCHMIDT AUS KÖTHEN



REDAKTEURE AM PRANGER

Na ja, dies ist meine erste Mail an euch und dann auch noch 'ne Prangermail. Zuerst mal die gute Nachricht. Ich kaufe eure Zeitschrift immer und wirklich immer, weil ihr habt echt das coolste Mag, das wo gibt. Nu aber der Pranger: Auf Seite 42 im Kasten „PC ACTION Reiseführer. Heute: Japan" in der Mitte bei dem Bild „Ich muss glotzen", steht, dass Japan das Land der untergehenden Sonne ist! Herr Wollner soll an den Pranger, denn Japan ist das Land der AUFGEHENDEN Sonne. Denn deswegen haben die ja auch die rote Sonne auf weißem Grund als Kriegsflagge. Und wenn der Wollner nicht an den Pranger kommt, komme ich zu euch und werde singen und das kann ich sehr schlecht. [...]

CHRISTOPHER LOTS PER E-MAIL

Lieber Christopher, du hast vollkommen Recht. Jeder Depp weiß, dass Japan das Land der aufgehenden Sonne ist. Na gut, ein Depp scheinbar doch nicht. Den Bockmist fabriziert hatte allerdings nicht Herr Wollner, sondern unser Neuzugang **Lukasz Ciszewski**, der aushilfsweise für Ralphs Artikel besagten Kasten erstellte. Als Belohnung für seinen dämlichen Fehler durfte er so lange mit einer Höhensonne vor dem Gesicht in der Fußgängerzone herumlaufen, bis ein Passant seinen polnischen Nachnamen korrekt akzentuiert aussprechen konnte. Nach vier Stunden und 38 Minuten haben wir den Versuch abgebrochen. Wir besuchen Herrn Ciszewski seitdem jede zweite Woche im Krankenhaus und finden die Verbrennungen dritten Grades tun seinem Aussehen keinen Abbruch.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Joachim Hesse	Wollte Sie, verehrte Leser, vergangene Ausgabe erneut für dumm verkaufen und beschrieb beim *Doom 3*-Test im Kasten „Besorg es dir" den Film „28 Days" als „DVD zum stimmungsvollen Chillout". Für Frauen vielleicht. Es handelt sich dabei um einen Streifen mit Sandra Bullock. Der geschlechtslose Yeti meinte aber „28 Days later", einen Schocker-Film von Danny Boyle. Als Strafe für seine Unfähigkeit ließen wir Zottel-Hesse zwei Dutzend Frauenfilme hintereinander anschauen. Doch irgendwie konnten wir keine Wirkung beobachten. Scheinbar ist er's gewöhnt. Weichei!	Dieter Rückoldt
Marc Brehme und **Ralph Wollner**	Zwei Redakteure, ein Geistesblitz: Ralph W. vergab beim *Catwoman*-Test in der vergangenen Ausgabe bei 67 % die Schulnote „Ausreichend" (S. 95). „Befriedigend" wäre natürlich richtig gewesen. Marc B. tat es seinem hirnlosen Kollegen gleich und bewertete *Contract J.A.C.K.* trotz 79 % im Einzelspieler mit einem „Sehr gut" statt „Gut" (S. 117). Sauber, Jungs! Bedanken dürfen sich die Doppel-Deppen bei Adlerauge Aleksey Skrypnik. Dank seines Prangerantrags durften sich Ralph und Marc eine Tastatur schnappen und sämtliche Treppen unseres Verlagsgebäudes runtersurfen.	Aleksey Skrypnik

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	Λ	(NEU)	DOOM 3	id Software
2	V	(1)	FAR CRY	Crytek
3	Λ	(5)	CALL OF DUTY	Infinity Ward
4	Λ	(10)	GOTHIC 2	Piranha Bytes
5	V	(4)	CODENAME: PANZERS: PHASE ONE	Stormregion
6	V	(3)	COUNTER-STRIKE	Gooseman
7	V	(2)	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	EA Black Box
8	–	(8)	GTA VICE CITY	Rockstar Games
9	V	(6)	BATTLEFIELD VIETNAM	Digital Illusions
10	Λ	(11)	WARCRAFT 3	Blizzard Entertainment
11	V	(7)	BATTLEFIELD 1942	Digital Illusions
12	Λ	(NEU)	KNIGHTSHIFT	Reality Pump/Zuxxez
13	V	(12)	JOINT OPERATIONS	Novalogic
14	V	(13)	DIABLO 2	Blizzard Entertaiment
15	Λ	(17)	MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	Remedy
16	V	(15)	SPELLFORCE	Phenomic
17	V	(14)	SACRED	Ascaron
18	Λ	(NEU)	UNREAL TOURNAMENT 2004	Epic Games
19	Λ	(NEU)	C&C: GENERÄLE	EA Pacific
20	Λ	(NEU)	MORROWIND	Bethesda Softworks







DU HAST GEWONNEN!



Roland Freitag, Bochum erhält ein Spiel **DOOM 3** (Test des Monats 10/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 67" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 67 Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland : 0190 658 651****, Schweiz: 0901 210 212*****. Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* € 0,49/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** € 0,60 /SMS; *** sfr 0,70/SMS; ****€ 0,41/min; *****sfr 0,50/min

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

MEIN TEIL!

Tach PCA-Redaktion! Ich hab' da ein kleines Problem. Es betrifft meine Ische. So wie's aussieht, ist die einfach zu verplant, um mein Teil zu finden. Deshalb möchte ich euch bitten, mir das Leuchtdingens „Perimeter" zu schicken, damit ich ihr immer den Weg zu meinem Ding leuchten kann. Danke schon mal im Voraus.

TOM LEHMANN, RÖVERSHAGEN

Das bringt nix, Tom. Bei dem Leuchtding ist nämlich keine Lupe dabei.

LECK MICH!



»Beliebte Leckerei in Ostdeutschland: Quarktasche.«

Foto: action press

Hi, ihr Nudellecker! Ich hab' keine Nudel mehr, seitdem mein Vater mit mir gegen einen Baum gefahren ist. Damit meine Freundin immerhin irgendwas zum Lutschen hat, schickt mir doch bitte Doom 3 und irgendein angesabbertes T-Shirt, okay?

ALEX REIN, MÜNCHEN

Deine Freundin soll an einem Spiel oder T-Shirt lutschen? Merkwürdiger Fetisch.

HINTERLADER



»Lästig: Zuhälterinnen.«

Foto: action press

Hallo! Ich interessiere mich sehr für das Leuchtdingens „Perimeter". Ich möchte es mir gern in den Po stecken.

TAMMO RIPKEN, HANNOVER

Das würden wir mit dieser Mail am liebsten auch tun.

OH GOTT!

Foto: action press



»Blasphemie: Das Kreuz steht auf dem Kopf.«

Hallo! [...] Ich finde, die PC ACTION ist die Bibel der Nicht-Gläubigen. Aber auch gläubige Christen verlieren ihre Keuschheit bei dieser extrem abgefahrenen Bibel. Hier sind wenigstens auch Bilder drin, damit auch die Analphabeten was zum Lachen haben. [...]

CHRISTIAN STANISLAWSKI, PER E-MAIL

Trotzdem werden wir alle nicht Jünger.

ANSCHAFFUNG

Servus ihr ollen Arschgeigen. Ihr macht ja nichts anderes, als eure Leser zu verarschen. Stellt euch mal vor, keiner kauft mehr PC ACTION. Dann wärt ihr alle arbeitslos und müsstet eventuell anschaffen gehen ...

PATRICK SCHMID, ÖSTERREICH

Ein Traum: endlich Sex!

BUND FÜRS LEBEN

Foto: action press



»Sorgen für Verwirrung: Durchsichtige Uniformen für Frauen.«

Moin. Da ich bald zur Bundeswehr muss und dort das Essen echt miserabel schmeckt, könnte ich das Fresspaket gebrauchen. Naja, allzu gut beleuchtet ist so ein Kasernengelände nun auch wieder nicht. Der Staat spart ja wo er kann, vielleicht hilft mir ja dieses Perimeter-Leuchtdingens. Aber am allerschlimmsten sind ja wohl die Ausgehuniformen. Echt grässlich. Da würd' ich doch lieber mit einem tollen T-Shirt von (T)Raumschiff Surprise die nächste Disco betreten.

CHRISTIAN VENNEKER, WARENDORF

Das sind ja gleich drei Dinge auf einmal! Das geht nun wirklich nicht! Wir schicken das T-Shirt mit den drei Tucken, damit du in deinem neuen Job kein Außenseiter bist.

BITTE FÜTTERN



Diesen Monat sank die Produktivität der PC-ACTION-Arbeitskräfte schlagartig – Alk sei dank! Wundern Sie sich also nicht über die Banalität mancher Artikel in dieser Ausgabe. Sie sind schuld! Die Kollegen Iscitürk und „Alko-Ralle" Wollner sind halt anfällig für derartig hinterhältige Sucht-Attacken. Trotzdem gibt's auch in diesem Monat drei Gewinner, die wir mit Geschenken belohnen wollen. Scheiße, wir sind zu gut für diese Welt!

- **BRONZE GEHT AN:** Marc Schultz aus Wermelskirchen. Er beförderte Süßkram, Getränke, ausgelaufene Fertig-Currywürste (Rüge!), eine Zigarre, Minisalamis und Playboy-Ausgaben in die Redaktionsräume. So ist's richtig! Dafür ein T-Shirt!
- **SILBER GEHT AN:** Michael Rösch, den Vorsitzenden des Förderzentrums „Süchte für jedermann", für den wir ab sofort jeden Sonntag eine Kerze anzünden. Zwar hättest du dir für die ganzen Flüssigkeiten, die du uns geschickt hast, einen gebrauchten Kleinwagen kaufen können, aber sei's drum. Schließlich sind BU-Konferenzen echt ganz schnell zu Ende, wenn wir alle blau sind. Dir schicken wir ordentlich Zeugs, freu dich drauf. Es soll sich ja für dich gelohnt haben, die Minibar deines Vaters zu plündern. Doch leider war kein Bier dabei. Deshalb bekommst du nur die Silbermedaille.
- **GOLD GEHT AN:** Markus Ridder aus Olfen. Dieser bewies als Einziger Spurenelemente von Intelligenz, weil er unsere Aufgabenstellung verstanden hatte, und schickte uns massig Bier. Fürs Layout war sogar auch was dabei: Neben Toffifee, einer Packung entkoffeiniertem Kaffee (gut mitgedacht!) und Haarspray lag seinem Paket der Leitfaden „Das kleine Buch der Heiterkeit" von Jean Gastaldi bei. Zitat: „Heiterkeit ist das natürliche Kind der Weisheit". Ach echt? Man lernt nie aus. Dafür gibt's das versprochene *Doom 3*.



»Für seinen Selbstmordversuch war das Fenstersims zu niedrig.«

WIR BEDANKEN UNS BEI ALLEN, DIE IN DEN VERGANGENEN AUSGABEN SO FLEISSIG MITGEMACHT HABEN. WIR STEHEN FÜR IMMER IN IHRER SCHULD ... ODER AUCH NICHT.

Hau ab!

Kaum ist der olle Fränkel von uns gegangen, regt sich Widerstand. Um Ihnen einen Eindruck davon zu verschaffen, mit was für geistreichen Zuschriften wir geflutet wurden, hier ein paar Beispiele:

PHILIPP KREMER: „Ihr schmeißt Harald, den Gott der Leserbriefe, wegen 'nem Neuen raus? Hat der Fränkel Hämorrhoiden vom Arbeiten oder ist er einfach zu faul?"

FLORIAN EDERER: „So geht das nicht! Kann man dagegen irgendwo protestieren, so montags in Magdeburg oder Leipzig? Ich bin dagegen!"

STEPHAN WIEGELMANN: „Ich bin zwar nicht schwul, aber Harald ist eine Legende! Tut mir das nicht an! [...] Ich will sterben!"

GEORG THON: „Seid ihr nicht mehr ganz dicht? [...] Es stinkt mir, wenn mir ab jetzt niemand mehr ein schönes Leben wünscht!"

FELIX SCHÄFER: „Warum musste dieser Punker von Fränkel gehen? Man merkt, dass er am intelligentesten war. [...] Affengesicht [...]."

FREDERIK BUNTIN: „Warum haut der Fränkel ab? Kommt er als Frau vielleicht wieder? Schenkt ihr mir eine neue Soundkarte?"

ANNA BREITENBACHER: „Ihr könnt doch dieses kranke Individuum nicht in die Freiheit entlassen, wer soll uns Frauen denn dann noch vor ihm und seinen ironisch-humoristisch sexistischen Phantasien beschützen?"

DENNIS BRÄU: „Liebe PC-Games-Redaktion! Ich wollte fragen, warum mein PC nicht funktioniert. Ich hoffe, Sie schreiben mir bald zurück!"

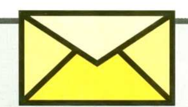
Tastatortur



»Nein, die Müllabfuhr nimmt leider nicht alles mit. Verdammt!«

Der Traum eines jeden PC-ACTION-Redakteurs war schon immer, Chef Bigge schmerzerfüllt am Boden kauern zu sehen. Nun wurde dieser Traum wahr! In der aktuellen Episode von „PC ACTION bringt's" haben sich aber nicht nur unser Häuptling, sondern alle Redaktionsdeppen den Arsch für Sie aufgerissen. Im wahrsten Sinne des Wortes. Waghalsig wie wir nun mal sind, erprobten wir erstmals die neue Trendsportart „Tastatur-Surfing" – mit weltrekordverdächtigem Erfolg. Aber schauen Sie einfach selbst bei PC ACTION TV rein! Wir verlosen übrigens das originale Surfkeyboard (inklusive Gebrauchsspuren und Autogrammen) unserer beknackten Aktion. Schicken Sie uns einfach einen witzigen, halbwegs ungefährlichen und vor allem machbaren Wettvorschlag an leserbriefe@pcaction.de. Und vergessen Sie gefälligst Ihren Wetteinsatz nicht!

LESERBRIEF DES MONATS



Liebe PC-Action-Redaktion,

wenn ihr nach einer langen Redaktionssitzung mit ausschweifenden Gesprächen über eure morgendliche Latte Zeit habt, könnt ihr ja mal gerne eine Mail einer Frau lesen, die durch ihren „Tampon ohne Schnur" (9/2004, S. 122) so frustriert ist, dass sie wohl die Wut an euch auslassen muss. Ich frage mich ernsthaft, ob eure Kommentare in eurer super-trendy Zeitschrift aus beschämender Dummheit oder aus absoluter „männlicher" Unzufriedenheit heraus entstehen ... Aber bevor ihr eure Tastatur mit Wichse bekleckert, weil in eurem Leben endlich mal eine Frau mit euch in Kontakt tritt, gebe ich ein paar Beispiele: ANDREAS BERTITS – der „Mann", der nach seinen Kommentaren zufolge nie in seinem Leben andere Geschlechtsteile (z. B. „... Fransen am Penis", 9/2004, S. 48, „... operativ entfernte Brüste", 9/2004, S. 26) gesehen hat und sehen wird, denn er leidet offenbar an allen möglichen Pilzkrankheiten im Schambereich („Manche Pilze im Schambereich sind echt aggressiv", 9/2004, S. 67), die der medizinischen Forschung bekannt sind. Das sieht man vor allem daran, dass er in sämtlichen Bildern, die er mit seinen auf Pilze geschulten Augen erfasst, wiederum Pilze erkennt. Was ihm auch besonders wichtig erscheint, sind Penisprothesen („Stephen Hawking protzt mit seiner Penisprothese", 9/2004, S. 111). Na Andy, da gibt's wohl nicht sehr viel in deiner Hose? Hier ist wohl offensichtlich, dass das Thema Geschlechtsorgane in allen Bereichen ausgebreitet wird – natürlich mit Einbeziehung eigener Erfahrungen. Neben frauenfeindlichen, übelst pubertären und ausländerfeindlichen Kommentaren wenden wir uns dem nächsten großen Thema eurer Zeitschrift zu: Schwule! Kommentare von BENJAMIN BEZOLD – der Pseudo-Mann, der im wahren Leben eine Transe ist und sich deshalb auch mit solchen Insider-Kommentaren brüsten kann, wie z. B. „Beim Vorspiel stehen Schwule noch nicht hintereinander" (9/2004, S. 122). Zudem kann er noch ganz stolz behaupten, dass er mit seinem Freund beim Christopher-Street-Day war – „Schlecht besucht: Christopher-Street-Day" (9/2004, S. 127). Vielleicht hat er ja Freunde aus der Redaktion, denn LUKASZ CISZEWSKI und HARALD FRÄNKEL wissen ja ganz genau über das Fisting Bescheid: „Fisting im Aids-Zeitalter: Fachleute empfehlen Handschuhe" (9/2004, S. 94). Genau da, wo ihr die Fisting-Empfehlungen wohl her habt, gab's dann auch die unangenehmen „Pilze am Stamm" (9/2004, S. 103) oder? Dank MARC BREHME könnt ihr alle versuchen, eurem Penis nun auch das Sprechen beizubringen: Schluck! („Wenn das Geschlechtsteil wenigstens das Wort ‚Schluck' sprechen könnte", 9/2004, S. 113) Das morgendliche Taschentuch von MARC BREHME weiß allerdings auch ohne das Wort „Schluck", was es zu tun hat, hmm? Während also MARC BREHME beim Sprechenlernen ist, dachte sich HEINRICH LENHARDT, er macht sich mit BENJAMIN BEZOLD einen schönen Tag in Darmstadt: „Die Jahrestagung des Warme-Brüder-Vereins fand in Darmstadt statt" (9/2004, S. 59). Aber auch HEINRICH LENHARDT war nicht immer schwul, dies sieht man deutlich an dem Kommentar über seine Gummipuppe: „In Verona ist es schön warm" (9/2004, S. 69). Nach einer langen Zeit mit seiner Gummipuppe kam HEINRICH LENHARDT auf die glorreichste Idee für alle übergewichtigen Frauen: „Frauen nehmen nur beim Telefonieren ab" (9/2004, S. 70) Bravo, prima gemacht, Kleiner!! Leider weiß ich nicht, ob ihr den Frauen-Gameboy in eurer Redaktionssitzung zwischen Geschichten, wie ihr euch die Boxershorts voll gesabbert habt, als ihr euer PC-Hintergrundbild von Britney Spears betrachtet habt, erfunden habt, aber man muss schon sagen, ihr seid ja richtig kluge Köpfe! Noch ein Kommentar: „Beim Versuch euch das Hirn herauszulasern, stellte ich fest, dass gar keins da ist!"

MARLEN LÖFFLER, PER E-MAIL

Trotzdem bleibst du nur eine Frau.

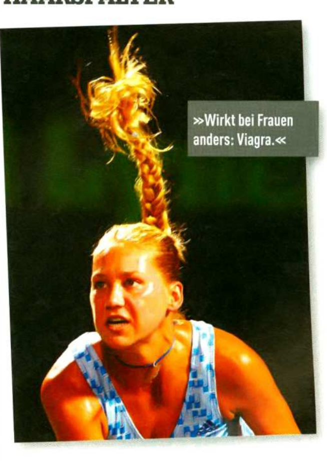
GRÜNSTICH

Hi! Ich wollte nur mal sagen, dass ich euch total grün finde! Also immer wenn ich euer Heft kaufe, ist alles total grün, auch wenn manchmal ein bisschen Blau stört. Die nächste Ausgabe kauf' ich mir natürlich auch wieder. So cool grün wie sie ist. Wie macht ihr das eigentlich immer, grün zu bleiben und nicht rot oder blau zu werden? [...]

PETER HAFERKAMP, ELSFLETH

Mit hartem Training, viel Geduld und Afa-Algen-Tabletten.

HAARSPALTER



»Wirkt bei Frauen anders: Viagra.«

Foto: action press

Servus PC-ACTION-Team! Ich bin Abonnent bei euch und sehr zufrieden! PC ACTION ist echt das Beste, was es auf dem Markt gibt! Und obwohl ihr alles richtig macht, gibt's etwas auszusetzen: Euer Aussehen! Ihr seht alle soooo scheiße aus, das gibt's nicht! Ohne Witz! Bis auf den Herrn Fränkel. Der sieht nämlich einfach „nur" total bescheuert aus! Und der Herr Wollner, also da muss ich nun wirklich nichts mehr sagen. Schwuchtel ey! [...] Verpasst bitte dem Wollner eine neue Frisur. Bitte! Ich kann's nicht mehr sehen!

ANDREAS LAITENBERGER, BRETTEN

Kannst du bitte – wie jedes normale Trüffelschwein auch – deine Sexualpartner in freier Wildbahn erlegen, statt sie im Katalog zu bestellen?

EPILOG

Joachim Hesse: Kann das sein, dass Ihre Haut trocken aussieht, Tschitschewitz?
Lukasz Ciszewski: Hesse, sie schaut nicht nur so aus. Sie ist trocken! Leser Feliks Balzer hat auch erkannt, woran das liegt. Daran, dass wir seit Fränkels Abgang „ca. 99,999 % an Nivea" verloren haben.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

T-SHIRT „BATTLEFIELD VIETNAM"
(Ho, Ho, Ho Chi Minh!)

SCHWEISSBANDSET „ATARI"
(Zum Aufsaugen von Transpirationsflüssigkeit)

AFFENPUPPE „MELVIN MONKEY"
(Im Vordergrund; ideal zum Strangulieren)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Toni Röhner, Sennfeld (Fresspaket „Ready-to-Eat"), **Christian Venneker, Warendorf** (T-Shirt „(T)Raumschiff Surprise"), **Tammo Ripken, Hannover** (Leuchtdingens „Perimeter")



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 192 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 192/193 mit Hersteller-Hotlines.

BLICKPUNKT

Po-Po-Populär!

Spiele, Frauen und Partys – mehr braucht ein Mann doch nicht zum Glück. Lediglich die Reihenfolge der Vorlieben variiert. Auf der GAMES CONVENTION 2004 erfüllte man alle drei Wünsche auf einmal.

»Nicht immer minderwertig: Stangenware.«

Bereits zum dritten Mal lockte die Spielebranche Ende August in die neuen Leipziger Messehallen, um sich endgültig als wichtigste Games-Messe Europas zu etablieren. Das Ziel erreichte man. In vier Tagen belagerten 105.000 Besucher und 1.700 Journalisten die Stände von 270 Ausstellern aus 13 Ländern. Ein wenig ungläubig wunderten wir uns im Vorfeld der Messe über die angekündigte Zahl von über 70 Welt- und fast 80 Europapremieren, die im aufstrebenden Osten der Republik zu sehen sein sollten. PC-ACTION-Stammleser merkten während der Veranstaltung dann auch, dass sie über viele der „Neuheiten" längst Bescheid wussten. Wozu gibt's schließlich ein Lieblingsmagazin? Über „Premieren"-Highlights wie Activisions *Rome: Total War*, EAs *Medal of Honor: Pacific Assault* oder Ubisofts *Brothers in Arms* berichteten wir spätestens seit der E3 in Los Angeles ausführlich. Und mal ehrlich: Die *Interaktive Sprachreise Version B* oder *Das große Systhema Filmlexikon* bringen Zockerherzen nicht zum Zucken, mögen die Produkte auch noch so neu sein.


»Armin M. nahm beim Bürger King den Mund zu voll.«



FM-Guru Gerald Köhler mit Anhang.

Oliver Pocher ließ den Larry raushängen.

ACH DER IST DAS?!
Egal, denn Leipzig war eine Reise wert. Aus zwei Gründen: Erstens konnten viele Top-Titel an den Ständen ausprobiert werden, zweitens ging an fast jeder Hallenecke der Punk ab. Wer genug gedaddelt hatte, glotzte feschen Mädels auf knapp bekleidete Rundungen oder lauschte weisen Worten von Promis wie Mr. Witzisch Oliver Pocher, Trällerschnecke Jeannette Biedermann und Bayern-Vorturner Felix Magath. Oder er betätigte sich körperlich in den Fun-Sport-Bereichen. An der Kletterwand, in der Halfpipe, beim Kartfahren oder „Gladiator Fight", der mit riesigen Gummipaddeln ausgefochten wurde. Sogar weiterbilden konnte man sich in Leipzig. Das PCA-Einsatzteam bedauert noch heute, aufgrund des eigenen Terminplans den „Girls Career Day" verpasst zu haben. Dort referierte nämlich die holde Weiblichkeit über ihre Jobs in der Software-Branche. Mist! Schon wegen der nächtlichen Partys kommen wir aber im nächsten August gern wieder in den wilden Osten, wenn es erneut heißt „Erlebe heute die Games von morgen". Machen wir – ist schließlich unser genialer Job. CHRISTIAN BIGGE



»Silber Becaud traut sich nur noch in Rüstung auf die Bühne.«

Spiele der Spiele

Egal, ob Sie stolz einen Einser aus der Schule nach Hause bringen, der Chef ein lobendes Wort in Ihre Richtung murmelt (passiert bei PCA nie) oder die Gespielin ein „Du warst toll!" haucht (passiert PCA-Redakteuren ständig) – man freut sich über so einen Scheiß ja doch. Genau so wie Spielehersteller über Preise von Fachjurys wie den „Best of GC-Awards". Als prickelnstes PC-Spiel der Messe zeichnete man diesmal Ubisofts Aufbau-Epos *Die Siedler 5: Das Erbe der Könige* aus, das Fans selbst anspielen konnten. Noch vor Weihnachten dürfen Sie mit der Vollversion wieder Wälder roden, Minen plündern und Schwerter schmieden. Die Auszeichnung für das genialste Online-Game ging erwartungsgemäß an *World of Warcraft* von Blizzard/Vivendi Universal. Europastart des Rollenspiels ist nicht mehr in diesem Jahr. Das stärkste Gameplay attestierte man der Playstation-Version von Konamis Fußball-Hit *Pro Evolution Soccer 4*. Die identische PC-Variante, die noch im November erscheint, zockten wir in Leipzig bereits in einem streng bewachten Hinterzimmer.



Die Siedler 5



World of Warcraft



Pro Evolution Soccer 4

Runde Sachen

Ja, wohlgeformte Damen gehören zu einer Spielemesse wie Pfefferminze in den Mojito danach. Wie Sie das von uns erwarten dürfen, haben wir uns auch diesmal auf die Pirsch begeben.

PLATZ 6: KOCH MEDIA

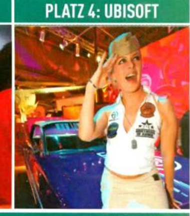




PLATZ 5: KOCH MEDIA



PLATZ 4: UBISOFT



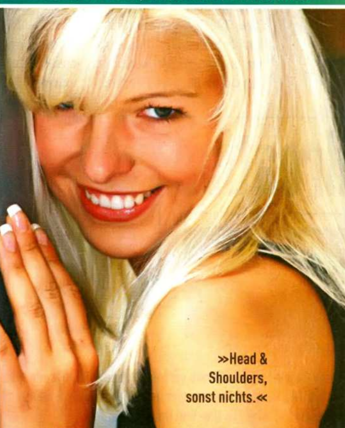
PLATZ 3: THQ



PLATZ 2: AK TRONIC



PLATZ 1: UBISOFT MELANIE EDER, PLAYMATE DES JAHRES



»Head & Shoulders, sonst nichts.«

»Angenehm: Weiberfastnackt.«

Siegertypen

Die wichtigsten Medaillenträger der zweiten NGL-Saison:

Counter-Strike 5on5
1. Mousesports
2. Team64
3. Alternate Attax

Battlefield 8on8
1. Mousesports
2. Deutschlands Kranke Horde
3. Ping of Death

FarCry 5on5
1. Deutschlands Kranke Horde
2. Dignified
3. Geh ab Clan

Warcraft 3 1on1
1. Miou
2. Ravage
3. Storm

FIFA 2004 1on1
1. Hero
2. Danielinho
3. Chocoyote

Mit Weib und Seele

Die Games Convention rückt den E-SPORT ins Rampenlicht. Auch Mädels mischten dabei kräftig mit.

Massentauglich setzten NGL, ESL und GIGA Games E-Sport auf der Games Convention in Szene. Die Zockerligen buhlten mit sattem Programm um die Gunst der Messebesucher. Die Wettkämpfe markierten in ihrer Vielseitigkeit einen Höhepunkt der diesjährigen E-Sports-Szene.

GESCHLECHTERKAMPF

Die NGL veranstaltete auf der Messe die Finalspiele ihrer zweiten Saison. Mit dem *Counter-Strike*-Turnier der Frauen zog die LAN-Party-Liga das Laufpublikum an. Die „Waffen" der Mädels ziehen halt immer, auch wenn diese sportlich nicht ganz mit ihren männlichen Kollegen mithalten konnten, die insgesamt 50.000 Euro Preisgeld unter sich verteilten. Das Mousesports-Team von Freaks4u, auch Ausrichter der NGL, siegte in *Battlefield* und *Counter-Strike*. Wenn die Jungs nicht so verdammt gut spielen würden, könnte man fast Betrug wittern. Auch das Schwesterteam entschied das *Counter-Strike*-Turnier der Frauen für sich: Die Miezen vom Team „Catz" schlugen im Finale die kleinen Hexen vom Team „Sorcies". Den Tropen-Shooter *Far Cry* dominierte auch auf den NGL Finals „Deutschlands Kranke Horde". In *Warcraft 3* setzte sich der erfolgsverwöhnte Daniel „miou" Holthuis abermals gegen die Konkurrenz durch. Für ordentliche Stimmung auf der NGL-Bühne sorgte Moderator und Liedermacher Jan Hegenberg (siehe Net-News).

KOMM ICH GETZ IM FERNSEHEN?

In der gleichen Messehalle hatte Giga Games ihre Bühne aufgebaut, die schon früh morgens hoffnungslos überlaufen war. Neben dem üblichen Partyprogramm beendete Giga während der Messe die Finalspiele der eigenen Liga, den dritten Grand Slam. Die Endrunden übertrug man live im Fernsehen. Trotz interessanter Spiele hatte der Grand Slam insgesamt einen geringeren Stellenwert als die NGL-Finalspiele, da Geld- und Sachpreise mit 20.000 Euro niedriger ausfielen. Besondere Aufmerksamkeit zog aber E-Sports-Legende und Selbstdarsteller Jonathan „Fatal1ty" Wendel auf sich, der seine *Doom 3*-Tricks in einem Showmatch zeigte.

STARTSCHUSS

Und sonst? Der amtierende deutsche *Warcraft*-Meister Daniel „Miou" Holthuis traf in einem ESL-Showmatch auf seinen Vize Philipp „Kookian" Schaz und behauptete sich vor 350 Zuschauern in einem packenden Duell mit 2:1. Das war der Startschuss für die neue Saison der ESL Pro-Series, die in Zusammenarbeit mit Intel die Preisgelder auf insgesamt 100.000 Euro aufgestockt hat. Parallel zur Games Convention verlieh die ESL in Leipzig zudem erstmals den E-Sports Award für berühmte Spielerpersönlichkeiten (Net News). Generell zeigten sich sowohl Veranstalter als auch Publikum von den E-Sports-Darbietungen auf der GC begeistert. Das lässt auf weitere spannende Wettkämpfe im nächsten Jahr hoffen.

FELIX LOHMEIER

Kreative Neubauten

PLATZ 1



Oliver Peiers „Freezer"

PLATZ 2



Martin Vodels „MP-Master"

PLATZ 3



Tilo Franz' „Ferienhaus"

Einen Casemod-Wettbewerb veranstaltete die GC zusammen mit zwei Community-Webseiten. Die Jury von Casemodder.de und Easy-Mod.de wählten aus 24 Teilnehmern in zwei Kategorien die besten Um- und Neubauten.


»Naturliebe kann man auch übertreiben: Baumanhänger.«

Einfach mal abhängen

Held Nathan der Heiße kommt nicht zur Ruhe. Nachdem er seine Familie in THE FALL verlor, geht sein Rachefeldzug gegen die Ratskulls weiter.

ZWEITER TAG – NACHMITTAGS:
Der Kampf an Davids Haus ist vorbei. Die Gangmitglieder liegen tot vor uns im Staub. David kauert an einer Wand seines zerstörten Hauses, das die Gangmitglieder kurz zuvor in die Luft gejagt haben. Er berichtet, dass die Ratskulls auf dem Weg zum Dorf New Safford sind, um die Bewohner dort kaltzumachen. David hat panische Angst. Seine Tochter lebt in dem Kaff und er befürchtet, dass ihr ein schlimmeres Schicksal droht als der Tod. Ben, Anführer der Dorfgemeinde, müsste sofort von dem drohenden Überfall erfahren. Verdammt, bin ich denn hier der Botendepp für alle? Bevor ich mich aufmache, um den Luschen im Dorf zu helfen, muss mir David erst ein paar Fragen beantworten. Er plappert irgendetwas davon, dass die Ratskulls hier nur Camps haben, aber den größten Wasservorrat der Gegend besitzen. Sie versetzen das kostbare Nass mit „Z", einer Droge, die schmerzunempfindlich und kampfbereit macht. So einen Dreck brauche ich nicht! Das werden diese Penner schon sehen, wenn ich Ihnen auch ohne das Zeug mit bloßen Händen die Ärsche aufreiße! David will uns nicht verraten, wo das Drogenlabor ist, bevor wir nicht das Dorf und seine Tochter gerettet haben. Nerv! Dann mache ich mich mit meinen Kumpels eben auf den Weg. Ich kann seine Gefühle ja verstehen. Ich bin schließlich auch auf der Suche nach meiner verschollenen Schwester. Die sengende Hitze macht uns zu schaffen, der Schweiß rinnt nur so an uns herunter. Schließlich erreichen wir New Safford. Gleich begrüßen uns aufgespießte Schädel, die vor einer Holzpalisade aufgestellt sind. Was soll der Scheiß? Die Bewohner, die uns entgegenkommen, sehen alles andere als gefährlich aus. Sie beäugen uns misstrauisch und furchterfüllt. Von einem dürren Baum grinst uns eine aufgeknüpfte Leiche an.

ZWEITER TAG – SONNENUNTERGANG:
Ben scheint uns ebenfalls nicht zu trauen. Aber schließlich überzeugen wir ihn, dass es das Beste wäre, das Dorf zu evakuieren. Er erzählt, dass der Gehängte einer der Ratskulls war, der das Dorf sprengen sollte. Da kommt mir eine hervorragende Idee ... Wir nehmen den Sprengstoff, plat-



»Menschenauflauf schon fast ganz aufgegessen.«

»Der Staat muss sparen, Ausländer müssen sich selbst ausweisen.«

»Faber Castell produziert jetzt auch in Entwicklungsländern.«

zieren ihn unter dem Aufgeknüpften und wenn die Ratskulls ins Dorf kommen und ihren Kumpel sehen, jagen wir sie in die Luft! Das gibt ein Feuerwerk! Ben ist einverstanden. Während er die Dörfler zusammentrommelt, um sie in Sicherheit zu bringen, hole ich mir Dynamit. Schließlich deponiert Victor die Ladung am Baum. Er macht das so geschickt, als täte er nie was anderes. Wir verstecken uns hinter einem Haus und warten ungeduldig und mit den Waffen im Anschlag auf die Drecksbande. Die werden ihr blaues Wunder erleben! Ha, endlich tauchen die ersten Lumpen auf. Wie ich es geahnt hatte, begutachten die Spacken ihren toten Kameraden. Das ist die Gelegenheit! Victor betätigt den Zünder. Mit einem ohrenbetäubenden Krachen detoniert die Sprengladung und reißt mehrere der Kerle in Stücke. Allerdings überleben ein paar die Explosion. Die knöpfen wir uns einzeln vor. Wir schleichen uns zwischen den Häusern hindurch und erledigen die völlig verwirrten Ratskulls. Einen nach dem anderen, ein schönes Katz-und-Maus-Spiel! Als die Sonne hinter den Hügeln im Westen versinkt, haben wir den Kampf gewonnen. Wir fühlen uns stärker als je zuvor. Allerdings hat mich eine Kugel am Bein erwischt. Die Schweine! Den Schmerz spüre ich aber kaum. Das Glücksgefühl, den Mördern meiner Familie zumindest einen Teil zurückgezahlt zu haben, überwiegt. Notdürftig verbinde ich meine Wunde.

ZWEITER TAG – ABENDS:

Ben bedankt sich bei uns mit einem feuchten Händedruck. Geizkragen! Ein paar Waffen wären mir lieber gewesen. Dann fleddern wir eben die Leichen der Ratskulls! Ich finde eine 7.62 mm Automag mit Munition. Klasse, die wird noch nützlich sein. Außerhalb des Dorfs schlagen wir unser Lager auf. Das Feuer prasselt und während ich mich um meine Verletzung kümmere, zocken die anderen komische Kartenspiele. Wenn das Leben doch immer so unbeschwert und gemütlich wäre. Aber ich weiß, dort draußen in der Tiefe der Nacht warten noch Gefahren auf uns. Doch bald werde ich meinen Racheddurst stillen!

Fortsetzung folgt!

ANDREAS BERTITS

Ob perfekter Schattenwurf, beeindruckende Glaseffekte oder plastische Wandstrukturen – *Q3 Raytraced* schaut einfach nur geil aus!

Strahle, Mann!

Sie halten RAY TRACING für einen amerikanischen Musikkünstler? Dann haben Sie wohl noch nie von der viel versprechenden Strahlen-Methode gehört.

Spätsommer 2004, irgendwo in einem Kaff namens Fürth: Daniel Pohl (Bild unten Mitte), ein gewöhnlicher Student aus Erlangen, betritt die heiligen Redaktionshallen der PC ACTION. Doch so gewöhnlich ist der Kerl gar nicht. Er befasst sich seit geraumer Zeit mit der Grafikbibliothek *OpenRT*, die auf dem so genannten Ray Tracing basiert. Diese Programmiergrundlage hat die Universität Saarbrücken vor zwei Jahren vorgestellt und sie ist einem Otto-Normal-Zocker sehr wahrscheinlich noch kein Begriff. Dabei könnte Ray Tracing die Zukunft der Ego-Shooter darstellen. Das meint zumindest Student Pohl. Er hat für seine Studienarbeit kurzerhand *Q3 Raytraced* (Sie wissen, schon: *Beben* halt) programmiert. Und nachdem wir Videos und Bilder davon zu Gesicht bekamen, meinen wir das nun auch.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN AN DER WAND ...

Nvidia und Ati wenden bei den heutigen Grafikkarten das Rasterisierungsverfahren an. Diese Methode ist im Gegensatz zu Ray Tracing um einiges umständlicher und leistungsintensiver. „*OpenRT* berechnet keine unnötigen Dinge auf dem Bildschirm. Das Ray-Tracing-Verfahren ist insgesamt schneller als die Rasterisierung und würde mit entsprechender Hardware-Unterstützung heutige Grafikkarten in den Schatten stellen", erläutert Daniel Pohl die Vorteile der Technik. Ganz unbekannt ist diese Technologie nicht. Sie kommt sogar bei den Special Effects in Film-Highlights wie *Herr der Ringe* zum Einsatz. Neu ist aber das interaktive Ray Tracing in Echtzeit, das eben auch in Daniel Pohls *Q3RT* zur Verwendung kommt: „Die Kamera ist eine Art Auge. Sie schießt Strahlen aus, die besagen, was man an der jeweiligen Stelle auf dem Monitor zu sehen bekommt." Dadurch ließen sich spektakuläre Spiegelungen, realistische Schatteneffekte und detailliertere Landschaften in einfacher Weise verwirklichen – dies würde die Entwicklungszeit von Spielen deutlich reduzieren. Ray Tracing hat Zukunft, so viel steht fest. Nur ist ungewiss, wann das Verfahren die aktuelle Technik ablösen kann. Nachdem Daniel seine Studienarbeit abgeschlossen hat, werkelt er schon an seinem nächsten Projekt: *Doom 3 Raytraced*. Wir sind gespannt!

LUKASZ CISZEWSKI



Diese Szene zeigt eine Milliarde Polygone mit 22.000 reflektierenden Kugeln – für die jetzige Grafikkartengeneration pure Zukunftsmusik.

»Hamburg, 10 Uhr, die Frisur hält.«

Sogar physikalisch korrekte Wassereffekte und -spiegelungen sind dank *OpenRT* möglich.

Enzo Ferrari™ Force GT

Die einzige Replik des Enzo Ferrari™ Lenkrads für die PS2

> Force-Effekte
> Exklusiv: Optimierte Precision Drive-Technologie
> 100% kompatibel mit allen Rennspielen (USB / USB+ Gameport)
> 6 Action-Buttons, D-Pad
> Lenkradschaltung
> Abnehmbare Gas-/Bremspedale

Volle Kontrolle auf allen Plattformen





2.1 Sound System Karaoke Star

Perfekter 2.1-Sound mit Karaoke-Mikrofon!

> Gesamt-Dauerleistung: 52 Watt
> 30 Watt hölzerner Subwoofer
> In sich verdrehbare Satelliten
> Anschluß für Karaoke-Mikrofon und Musikinstrument
> Für PlayStation® 2, PS one™, Xbox®, GameCube™, DVD- & CD-Players…
< Mikrofon mitgeliefert

360 Modena® Wireless

Kabelloses Rennvergnügen mit der Playstation® 2!

> Fortschrittliche Funktechnologie
> 8 Action-Buttons, D-Pad
> Progressive Gas-/Bremshebel
> Progressive Pedale
> Knieablage-System



Dual Trigger Gamepad

Kompatibel mit allen PC- ud PS2-Spielen

> Für PlayStation® 2 und PC
> Controller + Universaladapter
> 2 progressive, programmierbare Trigger



F1 Force Feedback

DIE Replik des F1-Weltmeister-Lenkrades!

> Premium Force Feedback Effekte
> Carbonartiger Lenkradkranz
> Kugelgelagerte Metallachse
> 8 Action-Buttons
> 4 Alu-Hebel am Lenkrad und Pedale

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.de



VORSCHAU

>>Gefährdet auch andere: blauer Dunst.<<

>>Unangenehm: Pfeilsender.<<

Fahr zur Höhle!

Kriechen Sie in düstere Verliese und zeigen Sie in DUNGEON LORDS fiesen Monstern, wer der Boss ist.

Action-Rollenspiel | Schöner Mist. Hofzauberer Galdryn hat den Löffel abgegeben und sein Kumpel Lord Davenmoor muss sich mit den Invasoren von Erzfeind Lord Barrowgrim herumschlagen. Klar, dass Sie als Held in der Situation mächtig absahnen können. Also schultern Sie Schwert und Schild und stapfen durch das beeindruckende 3D-Fantasyreich von *Dungeon Lords*. Sieben Völkern stehen zur Wahl, um Ihren Wunschhelden zusammenzuschustern. Darunter exotische Rassen wie Echsenmenschen und Gnolle. Aus der Verfolgerperspektive erledigen Sie Monster mit brachialer Gewalt oder 80 Zaubersprüchen. Dabei ist der Protagonist so einfach zu lenken wie in einem Ego-Shooter. Selbst Rollenspielfreaks kommen durch Hunderte von Nichtspieler-Charaktere, einem cleveren Charakter-Aufbausystem und viele Nebenaufträge auf ihre Kosten. Kein Wunder, zeichnet doch Altmeister David W. Bradley (Wizardry, siehe Vollversion!) für den Titel verantwortlich. Im November schickt Sie Entwickler Heuristic Park in finsterste Höhlen und pechschwarze Wälder. Fackel schon bereitlegen!

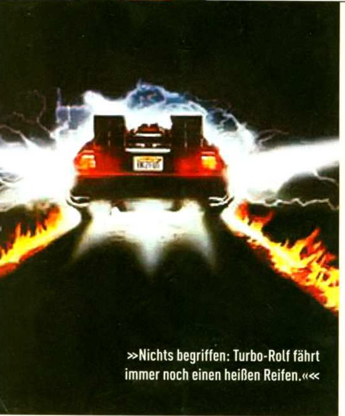
ANDREAS BERTITS

Info: http://dungeon-lords.com



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER ZEITREISEN



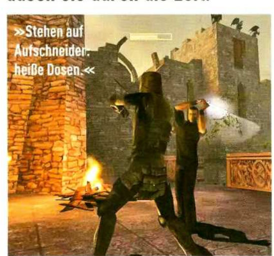
>>Nichts begriffen: Turbo-Rolf fährt immer noch einen heißen Reifen.<<

Zurück in die Vergangenheit

Glauben Sie an Zeitreisen? Daran, die ferne Zukunft zu erblicken oder in die Vergangenheit abzudampfen und Dinos als Frischfleisch zu dienen? Eventuell ist das ja sogar durchführbar. „So ein Blödfug!", denken Sie? Ausgefuchste Leute sehen das anders. Und gestatten Ihnen, sich gegen eine kleine – hüstel – Spende auf der Seite www.timetravelfund.com einzutragen. Die Firma will dafür sorgen, dass Ihre hart verdiente Kohle in der Zukunft (!) irgendwelchen Fuzzis zukommt, die dann später Zeitreisen erfinden und Sie nachträglich von Ihrem heutigen Elend befreien. Diese Typen holen Sie dann ab und transportieren Sie in die Zeit, die Ihnen beliebt. Super, was? Wenn Sie also meinen, Ihr Leben sei für'n Arsch, kann Ihnen das ab sofort am selben vorbei gehen. Beginnen Sie halt in Zukunft oder Vergangenheit noch mal von vorn. Irgendwie erinnert mich das jetzt an Marty McFly – und eröffnet völlig neue Perspektiven. Denn wenn ich zwei Minuten nachdenke, hab' ich eigentlich auch einen schnellen Abgang nötig. Mein Boss ist ein perverser Diktator, mein Sexleben monogam und mein Konto leidet an Magersucht. Dann zahle ich eben was ein, auf dass mich so ein Knabe heute Nachmittag abholt. Mein Plan: Mit einem *Doom 3*-Exemplar und leistungsstarkem Laptop zurück ins Jahr 1980! Dort verehrt man mich dann wie einen Gott, ich nenne mich Andy „Bill" Bates und werde reich sein. Frauen umschwärmen mich – und das bei all der coolen Mucke damals. Partys ohne Ende, Hugh Hefner ist ein Waisenknabe gegen mich. Klasse! Hmm, schon 15:30 Uhr. Die Kerle verspäten sich wohl etwas? 17 Uhr. So langsam kommt mir ein Verdacht. 22 Uhr. Nach der Pflichtnummer mit meiner Frau bin ich müde. Nächster Tag, 9:30 Uhr. Ja, man hat mich übers Ohr gehauen. Dabei hatte ich mir gerade einen Latex-Anzug gekauft. Das Leben ist ein einziger Beschiss!

Gib Leuchtstoff!

In SHADE: WRATH OF ANGELS düsen Sie durch die Zeit.


»Stehen auf Aufschneider: heiße Dosen.«

Action | Brüder können nerven. Kaum ist Ihrer in Black Element Softwares neuem Horror-Action-Spiel *Shade: Wrath of Angels* spurlos verschwunden, hängt es an Ihnen, nach dem Kerl zu forschen. Wahlweise aus Ego- oder Verfolgerperspektive kämpfen Sie sich als Halbdämon durch Dimensionen und Zeitabschnitte. Dabei sammeln Sie die „Tränen der Engel" auf, um neue Kräfte zu erwerben. Ab Oktober beginnt die Odyssey. ANDREAS BERTITS
Info: www.shade-game.com

Rundumschlag



»Bei der Feuerwehr begehrt: der Mann mit den acht Schläuchen.«

In KULT: HERETIC KINGDOMS jagen Sie religiöse Fanatiker.

Action-Rollenspiel | Religion ist auch blöd. Zumindest im Action-Rollenspiel *Kult: Heretic Kingdoms* von 3D People. In der sexy Haut einer Inquisitorin spüren Sie in *Diablo*-Manier unartigen Burschen nach, die weiterhin Götter anbeten. Dabei kommen Sie einem üblen Kult auf die Schliche und geraten selbst in einen moralischen Konflikt. Anfang Oktober stürzen Sie sich auf über 50 Aufträge und treten mehr als 30 Monstern in die Weichteile. ANDREAS BERTITS
Info: www.kult.3dpeople.de

DARAUF WARTEST DU!











Platz	Trend	(Vormonat)	Spiel	Hersteller, Termin
1	–	(1)	HALF-LIFE 2	Valve, Oktober 2004
2	Λ	(3)	BATTLEFIELD 2	Dice, 1. Quartal 2005
3	V	(2)	GOTHIC 3	Piranha Bytes, 2005
4	Λ	(10)	F.E.A.R.	Monolith, 2005
5	Λ	(NEU)	EARTH 2160	Reality Pump, Dezember 2004
6	V	(4)	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard Entertainment, 4. Quartal 2004
7	V	(6)	COUNTER-STRIKE SOURCE	Valve Software, Oktober 2005
8	V	(5)	GTA: SAN ANDREAS	Rockstar Games, 2005
9	V	(7)	S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL	GSC Game World, 1. Quartal 2005
10	Λ	(14)	DHDR: SCHLACHT UM MITTELERDE	EA LA, Oktober 2004
11	V	(8)	DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE	Blue Byte, 4. Quartal 2004
12	Λ	(NEU)	BROTHERS IN ARMS	Gearbox, 1. Quartal 2005
13	V	(9)	SID MEIER'S PIRATES	Firaxis, 4. Quartal 2004
14	V	(11)	MOH: PACIFIC ASSAULT	Electronic Arts, November 2004
15	V	(13)	NFS UNDERGROUND 2	EA Black Box, November 2004
16	–	(16)	STAR WARS BATTLEFRONT	Pandemic Studios, September 2004
17	Λ	(19)	DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms, Winter 2666
18	V	(15)	SC 3: CHAOS THEORY	Ubisoft, November 2004
19	Λ	(NEU)	THE FALL: LAST DAYS OF GAIA	Silver Style, November 2004
20	–	(20)	PRO EVOLUTION SOCCER 4	Konami November 2004

DU HAST GEWONNEN! Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Tina Katzenstein, Grimma erhält ein Spiel **DIE SIMS 2**

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 68" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 68 Half-Life 2) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****, Schweiz: 0901 210 212*****
Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **0,70 sfr/SMS ***0,60 €/SMS ****0,41 €/min *****0,50 sfr/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



- *Doom 3*-Engine
- Von Raven Software
- Klassische und neue Waffen
- Fahrzeuge
- Fokus auf Einzelspieler-Modus
- KI-Team
- 5.1-Surround-Sound

»Trifft seine letzten Fans: Roboto Blanco.«

Grauen entsteht

Wie es sich für einen id-Titel gehört, ist *Quake 4* auf dem neuesten Stand der Technik, also ganz im Gegensatz zu unseren Redaktionsrechnern. Dank der *Doom 3*-Engine freuen sich die Zocker über beeindruckende Monster- und Spielermodelle mit bis zu vier Millionen Polygonen. Kurzgeschichten, Comics sowie Filme aus den Bereichen Science-Fiction und Horror dienten den Programmierern als Inspiration für die Gestaltung der Szenerien und Figuren. Das Motion-Capture-Verfahren sorgt zusätzlich für realistische Bewegungen. So gefällt uns das.

Komm in die Gänge!

Wie auf dem Klo kündigen sich große Dinge immer frühzeitig an. Deshalb gibt es bei uns schon jetzt die ersten echten Screenshots von QUAKE 4.

Künstliche Intelligenz

Was bisher geschah: Auf dem blauen Planeten herrscht das übliche Treiben. Die Amis versuchen die Welt zu erobern, die Araber schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein und die Japaner werden immer kleiner. Alles wie immer. Doch dann kommen die Stroggs aus dem All. Stroggs? Nein, wir haben uns nicht mal wieder vertippt. So heißt die bösartige Alien-Rasse, die sich über die Menschheit hermacht. Die Kampfkolosse bestehen aus mechanischen Komponenten, die durch moderndes Fleisch zusammengehalten werden. Hört sich marode an, stellt sich jedoch als brutale Killermischung heraus, welche die Menschheit im Nu dezimiert. Kurz bevor die Erde von der Homo-sapiens-Krankheit gänzlich genesen ist, nehmen Sie sich, lieber Spieler, ein Herz und schlagen zurück. Mit einer Truppe Elitesoldaten machen Sie sich auf zum fernen Heimatplaneten der Invasoren und greifen an. Schade nur, dass ein Stroggs-Empfangskomitee den besagten Wunder-Haufen schon bei der Ankunft nahezu völlig ausge-

»Jürgen von der Klippe abgestürzt. Suchaktion begonnen.«

merzt. Handelte es sich bei der Bande vielleicht um Österreicher? Egal. Wie durch ein Wunder überlebt ein einziger Kämpfer. Sie! Mit eisernem Willen und sicherem Händchen metzeln Sie sich durch virtuelle Gegnerscharen, legen das Verteidigungssystem lahm und vernichten das Meisterhirn der Fieslinge – den Makron. Wer jetzt denkt, die Stroggs sind geschlagen, liegt voll daneben. Denn hier endete erst der zweite Teil der Serie. *Quake 4* knüpft nahtlos an dessen Handlung an.

WAFFENSTARK

Und so geht's weiter: Ratzfatz erholt sich die Brut von der Schlappe und bastelt einen neuen, noch mächtigeren Makron zusammen. Doch die Erdlinge bekommen Wind von dem Plan und machen erneut mobil. Diesmal besteht die Mannschaft nicht aus Schluchtenscheißern, sondern aus waschechten Kerlen. Gemeinsam geht es den Stroggs gewaltig an die Lederhaut. Als Mitglied einer großen Armee stampfen Sie durch gegnerische Reihen und verarbeiten Unholde der Reihe nach zu muffeligem Matjes. Mit den neuen, noch derberen Waffen macht es noch mehr Spaß, dem Gesocks das Fell über die Ohren zu ziehen. Doch keine Angst: Die alten, traditio-



»Idyllisch: Herzgebirge.«

Äh ... geht das auch im echten Leben?

ALIENS BEKÄMPFEN

Eine außerirdische Rasse, die so genannten Stroggs, bedroht wieder mal die Menschheit. Die mutigsten Männer der Erde versuchen, die nahende Katastrophe zu verhindern und hauen den intergalaktischen Hirnis auf den Sack.



Was viele nicht wissen: Die Außerirdischen sind schon mitten unter uns. Sie sind aber entgegen anders lautenden Vermutungen nicht klein, grün und hässlich, sondern zwei Meter groß, langhaarig und total hässlich.

FAHRZEUGE FAHREN

Erstmals in der *Quake*-Reihe dürfen Sie sich auch an fahrbaren Untersätzen bedienen und in den beeindruckenden Außenlevels rumkurven. Im fetten Panzer können Sie den stinkenden Viechern besonders gut einheizen.



Auch in der Realität setzen faule Säcke ihre Hintern in motorisierte Blechkisten. So robuste und schicke Fahrzeuge wie in Quake 4 gibt's in Wirklichkeit gar nicht. Mit seinem Schrotthaufen konnte Ralph nicht mal im Osten eine Braut aufreißen.

IM TEAM ARBEITEN

„Gute Freunde kann niemand trennen", jodelte vor langer Zeit unser Kaiser Franz. In *Quake 4* haben Sie zumindest eine Hand voll virtueller Mitstreiter, die Ihnen beim Kampf gegen die stressigen Stroggs treu zur Seite stehen.



Im wahren Leben klappt das nicht, wie die PC ACTION-Redaktion beweist. Kaum ein Tag vergeht, an dem nicht die Fetzen fliegen oder sich die Schreibdeppen an die Gurgel gehen. Teamgeist? Was ist das? Dabei kann ja nix Gescheites herauskommen.

>>Hat Cocktailtomaten auf den Augen: Warzenschwein.<<

Waffenkäfig

Altbekannte Knarren wie Blaster (nun mit angeschraubter Taschenlampe), Schrotflinte, Maschinengewehr und Nailgun sind im vierten Teil ebenfalls vertreten. „Wir wollen jede klassische Waffe richtig aufmotzen und aufpolieren. Es gibt aber auch neue Feuerkraft für die Zockergemeinde. Wir bleiben der *Quake*-Serie treu und sorgen dafür, dass die Waffen überzeugen", erklärt *Quake 4*-Projektleiter Eric Biessman.

Blaster

Maschinengewehr

Schrotflinte

Nailgun

nellen Wummen wie Nailgun, Schrotflinte und Blaster sind bei *Quake 4* natürlich auch mit auf der Party. Für nähere Informationen werfen Sie Ihre Glotzer bitte auf den Extrakasten „Waffenkäfig". Danke.

KEIN STILLES ÖRTCHEN

In *Quake 4* dringen Sie tief ein. Nein, nicht so, wie Sie denken – Sie Ferkel. Das neue Abenteuer führt den Spieler an den Stroggs-Fabriken vorbei, mitten in das Herz des Planeten. Gerüchte besagen, dass Sie sogar in den Cyberspace versetzt werden und dort als Strogg für Chaos sorgen sollen. Überhaupt gibt es beim nächsten Teil der Kultserie sehr viele neue Szenarien. Neben den bekannten Gänge-Metzeleien prügeln Sie sich auch durch grafisch völlig unterschiedliche Außenlevels. Und jetzt halten Sie sich fest: Fahrzeuge sollen diesmal auch mit dabei sein. Das verpasst dem Titel etwas mehr taktische Tiefe. „Die *Doom 3*-Technik ist einfach herrlich. Sie ermöglicht uns, unterirdische Umgebungen und Landschaften in einer umwerfenden Qualität zu liefern", so Jim Hughes, der Chef-Designer des Spiels von Raven Software. Hier scheint man ordentlich auf die Tube zu drücken, denn laut Hersteller gibt es bei den wilden Hetzjagden spektakuläre



>>Der Dolomieterschutzbund schlägt zurück.<<

»Der Drilling-Instructor hat ganze Arbeit geleistet.«

Explosionen im Stakkatorhythmus. Näheres zu den Vehikeln erfahren Sie in einer der nächsten PC ACTION-Ausgaben.

SCHAU NICHT SO DOOM

Mit der verwendeten *Doom 3*-Engine hat Raven einen Erfolgsgaranten auf seiner Seite. Aber es kommt die Vermutung auf, dass *Quake 4* eine Art „Doom 3.5" darstellt. Hierzu Rick Johnson, der leitende Programmierer: „Bei *Quake 4* handelt es sich mehr um einen intensiven Actionfilm, während *Doom* den Schwerpunkt auf Schock- und Horroreffekte legt. Wir entwickeln ein schnelles Actionfeuerwerk mit adrenalingeschwängerten Schlachten." Aha. Dank der Grafiktechnik kann sich Raven auch an neue Monster wagen. Kevin Long, Chef-Grafiker: „Meine Kollegen haben etliche phänomenale Kreaturen erschaffen. Die Anzahl der Polygone reicht von 750.000 bis hin zu satten 4.000.000." Das ist doch mal ein Wort.

PRIMA BALLERINA

Neben den spannenden Einzelspieler-Ballereien bietet das vierte Beben logischerweise einen Mehrspieler-Modus. Bei der riesigen Fangemeinde der Vorgänger ist es logisch, dass sich die Jungs von Raven hierbei besonders viel Mühe geben. „Der Mehrspieler-Modus in *Quake 4* bietet schnelle Action, tödliche Waffen und alles, was Beben 3 Arena so großartig gemacht hat, wie etwa Sprung-Pads und Spezial-Bewegungen. Hardcore-Zocker fühlen sich auf Anhieb zu Hause", erklärt Rick Johnson euphorisch. Die *Doom 3*-Engine sorgt also auch in Partien gegen Ihre Kumpels im Netzwerk oder Internet für eine zeitgemäße Optik. Nur fragen wir uns, wie Raven verhindern will, dass die ultraschnellen, *Quake*-typischen Mehrspielermetzeleien nicht zu einer Diashow verkommen. Schließlich hat id die Spielerzahl im *Doom 3*-Mehrspieler aus Performancegründen auf vier beschränkt.



Rabenmutter

Die Spielschmiede Raven Software gilt seit Jahren als einer der zuverlässigsten Actionlieferanten. Das Unternehmen wurde 1988 von den Brüdern Brian und Steve Raffel gegründet. Das erste Raven-Spiel war ein Adventure mit dem Namen *Black Crypt* und erschien anno 1992. Die in Madison, Wisconsin (USA), ansässigen Programmierer haben schon Shooter-Hits wie *Star Trek Voyager: Elite Force*, *Soldier of Fortune 2*, *Star Wars: Jedi Knight 2* sowie *Jedi Academy* auf den Markt geschmissen. Wegen dieser Erfahrung entschied sich id Software, den vierten *Quake*-Teil von den Raben entwickeln zu lassen. Dies ist aber nicht die erste Zusammenarbeit. Raven und id blicken auf eine lange Partnerschaft zurück. Bereits Mitte der Neunziger entwickelten sie Hand in Hand die Shooter *Heretic* und *Hexen*.



»Gewichtsprobleme: Sam Fisher.«

»Tote werden oft links liegen gelassen.«

»Übel: Daniels Kübel bockt.«

QUAKE 4

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Raven Software/Activision
FERTIG ZU:	50%
ERSCHEINT:	2005
VERGLEICHBAR:	Doom 3, Half-Life 2
INTERNET:	www.ravensoft.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI

Meine Fresse! Nach *Doom 3* folgt also der nächste Zockkracher mit einer göttlichen Prachtoptik, die ich eigentlich nur morgens vom Badezimmerspiegel kenne. Die Hintergrundstory klingt auf jeden Fall vielversprechend. Was den Mehrspieler-Modus angeht, bin ich allerdings noch etwas skeptisch. Sollten es aber die Rabenjungs wirklich schaffen, das endgeile und pfeilschnelle Spielprinzip des Vorgängers in ids neueste Engine zu verfrachten, dann halleluja!

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Na, das sieht doch gut aus. Der Vorgänger bescherte mir etliche schlaflose Nächte und ich hoffe, bei *Quake 4* wird das genauso. Ich freue mich schon darauf, in den flotten Mehrspieler-Orgien meine Redaktionskollegen an die Wand zu nageln. Vor allem Strategie-Ass Bertits und Adventure-Heini Brehme geben herrliche Zielscheiben ab, da sie sich in den Levels genauso schnell bewegen wie Stephen Hawking in der Fußgängerzone. Das wird ein Spaß. Wir bleiben für Sie dran.

Aber das ist nicht unser Bier. Wir sind gespannt.

HÖR ZU!

Die Akustik spielt ähnlich wie bei *Doom 3* eine große Rolle. 5.1-Surround-Sound sorgt in den düsteren Katakomben der Stroggs-Basis und den verwüsteten Oberflächenlevels für die nötige Atmosphäre. Dafür hat sich Raven Software sogar ein professionelles Tonstudio angeschafft, um nun zu Hause an den perfekten Soundeffekten und Melodien zu werkeln. Der Sound soll nämlich zur brillanten Optik passen und den Spieler voll in seinen Bann ziehen. Die auditive Unterstützung macht Schlachten noch greifbarer. Virtuelle Kugeln sollen haarscharf an den Lauschern des Spielers vorbeipfeifen, Explosionen Ihre vier Wände zum Wackeln bringen. Außerdem – das ist klar – merken Sie durch eine fein definierte Geräuschkulisse genau, wo Salven herkommen. In engen Gängen können Sie Viecher durch ihre Schrittgeräusche orten. Aber Vorsicht: Die cleveren Computergegner sollen ebenfalls geschickt agieren und lautes Gepolter schon aus der Ferne bemerken. „Wir sind zuversichtlich, dass *Quake 4* eine gebührende Fortsetzung der Kultserie sein wird", bemerkt id-Mann Tim Willits abschließend. Das wollen wir doch hoffen!

RALPH WOLLNER/LUKASZ CISZEWSKI



»Na, sind wir denn hier auf dem Schrot-Platz?«



- 3 Kriegsparteien
- Mindestens 11 Karten
- 30 Vehikel
- 7 Charakterklassen
- Neue Grafik- und Physik-Engine
- Online-Rangsystem
- IP-Kommunikation über USB-Headsets

Ab in die Nahost-Zone!

Zweiter Weltkrieg ade. Mit BATTLEFIELD 2 verlagern sich die Massenschlachten in die Neuzeit. Wir besuchten für Sie die Entwickler in Stockholm und sicherten bis dato geheime Informationen.

AUF DVD
VIDEO

Von der Küste nähert sich der Feind. Die Stadt selbst sieht verlassen aus. Hinter den Fenstern lauert nur der Tod. Mit der AK 47 in der Hand suchen Sie ein gepanzertes Fahrzeug – man will ja schließlich nicht als Kanonenfutter für ein amerikanisches MG enden. Ein kurzer Blick auf die Karte und hinter der nächsten Kurve finden Sie das Gewünschte. Das Rohr des Frontgeschützes, das ab sofort in Ihr Sichtfeld ragt, verleiht Ihnen ein Gefühl der Sicherheit. Trügerisch. Denn aus den Kopfhörern vernehmen Sie Sekunden später „Kampfhubschrauber im Anflug! Achtung, Kampfhubschrauber im Anflug!" Und Ihr Commander irrt sich bei solchen Sachen nur selten. Derart gewarnt, entdecken Sie den Gegner bereits, als sein Rotorblatt über dem Hausdach auftaucht. Er hat Sie nicht gesehen. Noch nicht. Sie fixieren kurz seine Seite, schätzen seine Flugbahn und schicken eine Zielsuchrakete auf ihre Reise. In einem Feuerball stürzt der Heli vor Ihrem Kontrollpunkt zu Boden. Ein Etappensieg.

RAUCHENDE KÖPFE

In dem ehemaligen Gebäude einer Tabakfabrik, das heute Digital Illusions C. E. (kurz: Dice) beherbergt, arbeiten derzeit 50 Mitarbeiter fieberhaft an *Battlefield 2*. Verglichen mit den 20 Pappenheimern des ersten *Battlefield* wirkt das geradezu feudal. Und im Angesicht der modernen Bürolandschaft samt Luxusküche und lauschigen Sitzecken können PC-ACTION-Redakteure oder Beamte nur vor Neid erblassen. Tja, es lohnt sich eben doch, etwas Ordentliches wie Spieldesigner zu lernen. Dass es den Insassen dort selbst auch gefällt, zeigt sich an einer wirklich entspannten Arbeitsatmosphäre und dem Umstand, dass in den dritten Stock des Gebäudes demnächst sogar die Kollegen aus Göteborg (siehe Kasten „Die Firma") einziehen.

DA SIEHST DU ALT AUS

Was Sie nun lesen, dürfte Sie überraschen. Denn als wir in

»Die Sparmaßnahmen der Bundesregierung wirken sich auch auf Silvester aus.«

»Wunder der Technik: Streichholz.«

»In Sanchos Panzer: embedded Kamerakind.«

Stockholm mit dem halben *Battlefield 2*-Team den neuen Spiel-Modus „Supply Lines" zocken, beeindruckt uns die Grafik nicht wirklich. Doch alles halb so wild. Der Grund: Jeder neue Level läuft zunächst mit der Grafik-Engine des Vorgängers. Das sei ein normaler Entwicklungsschritt, wie uns Chef-Designer Lars Gustavsson versichert. Der große Blonde mit dem sympathischen Lächeln erklärt: „Haben das Team oder ich eine interessante Idee, setzen wir sie zusammen mit Trauma Studios in der alten *Battlefield 1942*-Engine um. Dadurch können wir Features in einer sicheren und uns bekannten Umgebung ausprobieren, lange bevor sie im neuen Spiel landen. Es ist also viel leichter zu beurteilen, ob die Idee gut oder schlecht ist." Trauma, das sind übrigens die Entwickler des beliebten *Battlefield*-Mods *Desert Combat*. Seit Anfang September gehören die neun New Yorker sogar offiziell zu Digital Illusions: Für 500.000 US-Dollar wechselte das Studio den Besitzer. Trotz des Kaufs des besten Mod-Pferds im Stall erhoffen sich die

Die Firma



1992 verabschiedet sich eine Gruppe namens „The Silents" aus der Demo- und Cracker-Szene und veröffentlicht als Digital Illusions ein Flipper-Spiel namens *Pinball Dreams*. Der große Durchbruch gelingt der schwedischen Firma zehn Jahre später mit *Battlefield 1942*. Was kaum jemand weiß: Die Flipper-Macher aus Göteborg sind mit dem *Battlefield*-Team aus Stockholm keineswegs identisch. Letztgenannte hießen zunächst nämlich Refraction Games. Ihr Erstlingswerk *Codename Eagle* (siehe Bild; rechts 59 Prozent in 12/1999) zeigte aus heutiger Sicht bereits interessante Mehrspieler-Parallelen zu *Battlefield*.

INTERVIEW

„WIR WOLLEN DER KONKURRENZ VORAUS SEIN!"

Er liebt Fleischbällchen, mag Kinos und macht gern Urlaub in Deutschland. Der 36-jährige Lars Gustavsson könnte ein glücklicher Mensch sein. Wären da nicht nervige PC-ACTION-Reporter, die dem Chef-Designer von *Battlefield 2* alle Geheimnisse zum Spiel aus der Nase ziehen wollen.

PC ACTION Welche neuen Mehrspieler-Spielmodi gibt es?
Lars Gustavsson: Da wäre Supply Lines*[1]. Ein etwas strategischerer Spiel-Modus. Während der Kämpfe entsteht eine echte Front. Wir hoffen, es spielt sich einwandfrei und die Zocker nehmen es gut an.

PC ACTION Geh doch mal ein bisschen ins Detail und verrate, wie Supply Lines funktioniert.
Lars Gustavsson: Du kennst ja das alte *Battlefield*-System, bei dem zwei Teams je eine Flagge besaßen, zwischen denen weitere Banner lagen, die es zu erobern galt. Wer die meisten einnahm, sorgte dafür, dass die gegnerische Mannschaft Tickets*[2] verlor. Bei Supply Lines haben wir Karten mit zehn Kontrollpunkten. Du kannst dir auch 100 einstellen, falls du das möchtest. Der Kampf konzentriert sich auf einige wenige Kontrollpunkte auf der Karte. Um auf dem Schlachtfeld voranzukommen, musst du die nächste Linie von Kontrollpunkten einnehmen. Sobald du sie erobert hast, kannst du in feindliches Terrain bis zur nächsten Linie vorrücken. Solange du deine komplette Linie halten kannst, sind die Kontrollpunkte dahinter sicher. Du musst also nicht die ganze Zeit zurücklaufen und dich um Leute kümmern, die dir in den Rücken fallen. Daraus ergibt sich ein wesentlich konzentrierteres Schlachtfeld. Es ist eine andere Art, *Battlefield* zu spielen. Kombiniert mit dem Commander ein echtes Prachtstück.

PC ACTION Commander ist ein gutes Stichwort. Erkläre unseren Lesern doch bitte, was es mit dieser neuen Rolle auf sich hat.
Lars Gustavsson: *Battlefield 1942* ist ein geniales Spiel. Aber mit Freunden spielt es sich völlig anders als mit Unbekannten im Internet, die einfach machen, was sie wollen. Durch den Commander wollen wir mehr Personen dazu bringen, zusammen zu spielen, weil das meistens mehr Spaß macht. Wir geben den Spielern die Möglichkeit, Gruppen zu bilden. Ein Team kann aus bis zu neun Squads bestehen. Wenn deine Mannschaft in diese kleinen Trupps geteilt ist, verhält es sich wie im Fußball: Alle kämpfen um einen Ball. Der Commander ist dafür da, um zu sagen „Ihr nehmt diesen Kontrollpunkt ein", „Ihr geht dorthin", „Ihr verschanzt euch hier, um später eingreifen zu können". Er erteilt Befehle an die Squads, die ihm rückmelden, ob sie sich daran halten oder nicht. Er besitzt zusätzlich Tools, die ihm zeigen, wo der Gegner ist. Diese Information kann er an sein Team weitergeben oder er kann einen Artillerieangriff herbeirufen, den die Squad-Führer anfordern. Es ist im Grunde ein ähnliches Gefühl wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel. Inwieweit man zusammenarbeitet, liegt an jedem selbst. Diese Freiheit lassen wir den Spielern.

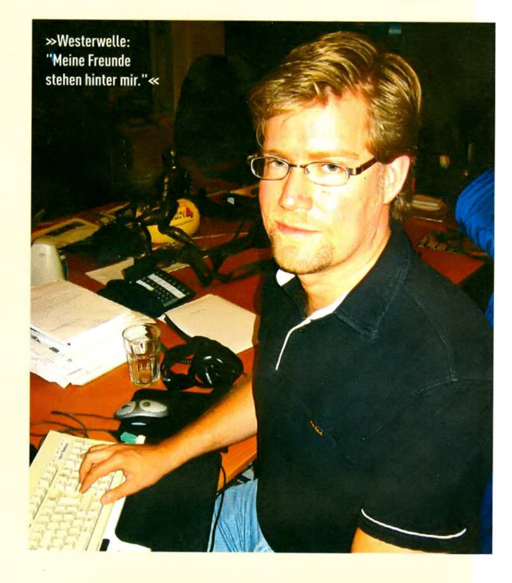
PC ACTION Das klingt vor allem für Clan-Wars sehr attraktiv. Wie viele Spieler können denn maximal teilnehmen?
Lars Gustavsson: Wir testen momentan noch die Performance, aber wir möchten definitiv ein hohes Niveau erreichen.

PC ACTION Das bedeutet mehr als 120 Spieler?
Lars Gustavsson: Wir streben diese Bereiche an. Aber heute kann ich noch keine genaue Zahl nennen.

PC ACTION Im Internet ist ein Screenshot aufgetaucht, bei dem ein Menüpunkt zu sehen ist, der „Purchase new item"*[3] lautet. Was hat es damit auf sich?
Lars Gustavsson: Das gehört zu den Überlegungen, wie wir das Publikum zusätzlich erreichen können. Anstatt die Leute dauernd auf andere Webseiten zu verweisen, versuchen wir eine allgemeine Benutzeroberfläche zu etablieren. Du musst praktisch nur *Battlefield* starten, dort findest du Verweise zu beispielsweise neuen Gegenständen, die man betrachten und kaufen kann. Das gilt auch für Neuigkeiten, Updates, einfach alles.

PC ACTION Das heißt, als Spieler muss ich beispielsweise für eine neue Waffe echtes Geld bezahlen?
Lars Gustavsson: Ich kann momentan über den Vorgang an sich nicht sprechen, weil wir derzeit noch überlegen, wie es am besten zu handhaben ist. Aber vielleicht kann man später tatsächlich sogar ein neues Spiel darüber kaufen. Momentan existiert nur die Benutzeroberfläche.

PC ACTION „Online" ist ja auch für das Spiel ein äußerst wichtiger Punkt. Das galt ja schon für den Erstling, wo es ganz schön öde war, im Einzelspieler-Modus gegen stupide Bots*[4] zu kämpfen. Ändert ihr das?
Lars Gustavsson: Wir haben dazu viel Feedback gesammelt und festgestellt, dass der Einzelspieler nicht gleichwertig zu anderen Spielen war. Wir haben das Team verstärkt mit KI*[5]-Programmierern und versuchen, eine neue Erfahrung zu kreieren.



»Westerwelle: "Meine Freunde stehen hinter mir."«

PC ACTION Gibt es auch Zwischensequenzen und eine große, mitreißende Story?
Lars Gustavsson: Dazu werde ich dir in ein paar Wochen mehr erzählen.

PC ACTION Wie genau funktioniert das neue Rangsystem?
Lars Gustavsson: Bislang hast du *Battlefield* geladen, gespielt und es dann wieder ausgemacht. Vielleicht hattest du den besten aller Kämpfer, aber das spielte keine Rolle. Doch selbst am Game Boy kann man inzwischen speichern, also warum nicht in *Battlefield*? Wenn du in Zukunft auf den offiziellen Servern spielst, wird dein Spiel verfolgt. Du siehst zum Beispiel, welche Waffen du bevorzugst, wie gut du als Sanitäter abschneidest, ob du ein guter Team-Spieler bist und so weiter. Je besser du spielst, desto weiter steigst du im Rang-System auf und schaltest neue Inhalte frei.

PC ACTION Kannst du ein Beispiel für solche Inhalte geben?
Lars Gustavsson: Ein typischer Fall wäre sicherlich eine neue Waffe. Aber wir wollen das Kräfteverhältnis im Spiel dadurch nicht verschieben. Man bekommt zwar eine neue Waffe, verliert dadurch aber wieder etwas anderes. Als Sanitäter bekommst du etwa eine neue Handfeuerwaffe. In *Battlefield: Vietnam* habe ich zum Beispiel als Vietnamese immer gern die Waffen der Amerikaner aufgesammelt. Das ist das Pendant dazu. Du bekommst eine Waffe der gleichen Klasse.

PC ACTION Gibt es große Unterschiede zwischen den drei Parteien im Spiel?
Lars Gustavsson: Wir haben andere Waffen, andere Fahrzeuge, alles spielt sich ein wenig anders. Wir versuchen natürlich, eine Balance zwischen den Einheiten zu halten, daher gibt es Gemeinsamkeiten. Die bestehen aber in erster Linie wirklich wegen der Balance.

PC ACTION Kann ich in den Levels alles zerstören oder nur bestimmte Objekte?
Lars Gustavsson: Du kannst nicht alles kaputtmachen. Mit allen Vehikeln und der gesamten Physik ist das kaum zu verwirklichen. Wir haben uns auf strategische Punkte auf den Karten fokussiert. Etwa Brücken oder Mauern, die das Schlachtfeld öffnen. Das ist eine gute Aufgabe für den Commander, solche Stellungen verteidigen zu lassen. Das eröffnet dem Spielablauf völlig neue Wege im Vergleich zu früher. Es gibt natürlich auch überall kleinere Sachen wie Fenster, die zerschossen werden können. Es ist sehr befriedigend das zu tun, wie ich zugeben muss.

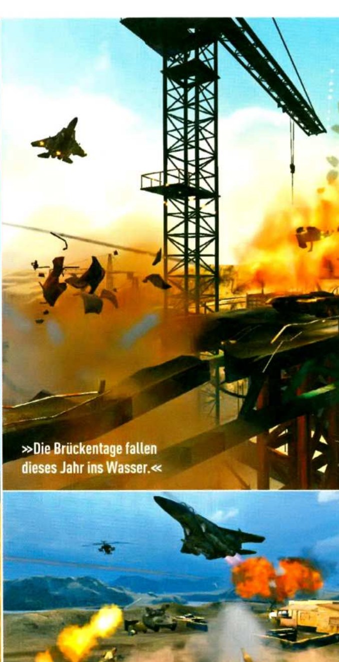
*[1] Englisch für Nachschub-Linien
*[2] Gewinnpunkte
*[3] Englisch für „Neuen Gegenstand kaufen"
*[4] computergesteuerte Gegner
*[5] Künstliche Intelligenz



»In Amerika hat fast jeder ein Haustier.«



»Jetzt ohne Patrick Swayze: Fackeln im Turm.«



»Die Brückentage fallen dieses Jahr ins Wasser.«

»Frauen glücklich! Inzwischen ist die Überschall-Untersuchung auch auf dem platten Land kein Problem mehr.«

Schweden auch für das kommende *Battlefield* wieder jede Menge unabhängiger Erweiterungen. „Es gibt sehr viele großartige Mods und wir wollen, dass das so weitergeht", so Gustavsson. Wir auch.

KAMMERJÄGER

Dass die Grafik mit der neuen Engine tatsächlich um einiges geschmeidiger aussieht und physikalisch noch korrekter ist, beweist uns der Chef-Designer höchstpersönlich im schalldichten Testlabor der Spieleschmiede. „Ihr seid die Ersten, die den Level überhaupt sehen dürfen", verkündet Gustavsson stolz. „Es ist noch nicht alles final, aber ihr bekommt einen guten Eindruck." Mit einem Heidenlärm donnern Jets, Hubschrauber und Panzer durch die Steppe. Im Hintergrund brennen Ölquellen und eine Pipeline schlängelt sich durch den Sand. Trotzdem beeindruckt das karge Szenario irgendwie weniger als etwa der überragende Stadtlevel von der E3 drei Monate zuvor. Doch Gustavsson ist in seinem Element und fühlt sich richtig wohl. „Die Fahrzeuge sind immer noch die Kings!", ruft er, während er mit einem Panzer das spärliche Gras plattwalzt und parkende Hubschrauber zertrümmert. Da müssen wir ihm Recht geben. Neben frei wählbaren Perspektiven an Bord steuern sich die Gefährte in der Tat kinderleicht und machen ordentlich Dampf. Solange man nicht vergisst, dass zum Beispiel ein Panzer nicht zwangsläufig in die Richtung fährt, in die das Rohr zeigt.

GEISELN DER MENSCHHEIT

Ölfelder sind längst nicht alles, was Sie nächstes Jahr im Kampf gegen virtuelle Amerikaner, Chinesen und Truppen aus dem Mittleren Osten zu Gesicht bekommen. Eine Fabrik für Massenvernichtungswaffen suchte George Bush im Irak monatelang erfolglos, *Battlefield 2* liefert Sie Ihnen auf einem silbernen Tablett. Weitere Einsatzorte sind ein Staudamm und diverse Ziele in China, wie die Mandschurei, der Fluss Songhua und eine Anlage in der Stadt Harbin. Eine weitere Karte nennt sich „Hostage Situation". Die Frage, ob die Spieler denn nun à la *Counter-Strike* etwa auch Geiseln zu befreien haben, verneinten die Entwickler. Allerdings mit einem merkwürdigen Schmunzeln. Also doch jetzt, oder wie? Sie dürfen gespannt sein. Anders als in den Vorgängern *Battlefield 1942* und *Battlefield: Vietnam* soll nun übrigens die Größe des Spielfelds abhängig sein von der Zahl der Komplizen. „Mit 64 Mitspielern kämpft man beispielsweise in einer ganzen Stadt, mit 16 nur in ein paar Blocks", erklärt Gustavsson. Ein lobenswerter Ansatz. Wir sind uns so gut wie sicher, dass die Stockholmer wieder erstklassige Wertarbeit abliefern. JOACHIM HESSE

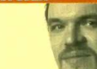
BATTLEFIELD 2

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Digital Illusions/EA
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942, Söldner
INTERNET:	www.electronic-arts.de

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE



Liebe Schweden, ich komme jederzeit gern wieder zum Pizzaessen. Der neue Spiel-Modus „Supply Lines" hat mir richtig Freude gemacht. Und auch als „Commander" die Karte im Auge zu behalten, ist unterhaltsam. Wenn ich richtig mitgezählt habe, sind allerdings erst Bilder aus vier Karten ans Licht der Öffentlichkeit gedrungen. Vom echten Spielgeschehen gab es noch weniger zu sehen. Dice beteuert trotzdem, den Erscheinungstermin Anfang nächsten Jahres einhalten zu können. Das scheint mir sehr optimistisch. Doch ob es nun im Frühjahr oder später kommt, ist im Grunde ja auch egal. Besser als Moorhuhn wird es auf alle Fälle.

»Scheidet manchmal Blei aus: Schilddrüse.«

»Undankbarer Job: Blitzkurier.«

»Damit keiner ins Haus einbricht, nehmen Österreicher ihre Tür mit.«

Ein Platz an der Tonne

Im richtigen Leben rauben uns Glücksspiele das letzte Hemd. In BET ON SOLDIER rauben sie uns das Leben.

Pariser sorgen immer wieder für Überraschungen. Wer bei diesen Worten an Schweinereien mit Folgen denkt, liegt falsch. Gemeint ist diesmal das französische Entwicklerstudio Kylotonn Entertainment. Die beglücken uns nächstes Jahr mit *Bet on Soldier* – einem Ego-Shooter der etwas anderen Art.

EUROPA SUCHT DEN SUPERSTAR

Ein friedliches und freundliches Zukunftsszenario in einem Ego-Shooter ist so selten wie intelligente Talkshows. Da macht auch *Bet on Soldier* keine Ausnahme – die Menschheit befindet sich seit 80 Jahren im Gefecht. Und da im Krieg keine neuen Rekorde in Sachen Lebensdauer aufgestellt werden, weiß niemand so recht, wie dieser Konflikt überhaupt angefangen hat. Bekannt ist nur, dass sich zwei Bündnisse gegenseitig eins auswischen – die Vereinigten Staaten von Westeuropa und die Russisch-Mongolische Koalition. Professionelle Söldner ersetzen die Soldaten und kassieren für jeden getöteten Gegner ein Kopfgeld. Dies scheint so rentabel zu sein, dass die Medien sich nicht mehr auf billige Casting-Shows konzentrieren, sondern den Krieg zum internationalen Sport erklären. Die Telefonanrufe der Zuschauer dienen nur noch für Wetteinsätze auf die Sieg- und Überlebenschancen der Krieger. Und Sie sind natürlich einer der Todeskandidaten, der seine Brötchen in den Turnieren verdient. Außerdem hat einer der Champions der höchsten Liga Ihre scharfe Braut auf dem Gewissen. Klar, dass Sie diesen zur Rede stellen wollen ... Dafür kämpfen Sie von Turnier zu Turnier und steigern Ihren Bekanntheitsgrad und militärischen Rang, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben. Nebenbei erfahren Sie auch, wer für den globalen Konflikt verantwortlich ist.

KOHLE HER!

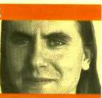
Auf den ersten Blick erinnern die zwölf versprochenen Missionen an die Solo-Kampagne von *Unreal Tournament 2004*. Doch wo der Einzelspielerteil von Epics Action-Kracher aufhört, setzt *Bet on Soldier* scheinbar erst an. Mit Messern, Schrotflinten, Rüstungen und anderem Zubehör ziehen Sie in die Arenen und pusten Ihren Kontrahenten das virtuelle Lebenslicht aus. Damit es nicht umgekehrt endet, heuern Sie Söldner an – das Geld dafür generieren Sie aus Wetteinsätzen. Im Gegensatz zu *UT 2004* verlangt *Bet on Soldier* ein ausgeklügeltes Waffen- und Söldnershopping. Es gibt weder aus dem Nichts auftauchende Wummen und Munition noch kann sich Ihr Söldnerteam mit herumliegenden Pillen heilen. Und Ihre Rüstung zerlegt ein Kugelhagel schnell in die Bestandteile. Wenn Sie Glück haben, lässt sich das gute Stück nach dem Ende des Turniers reparieren, denn ein Neukauf könnte teuer werden. Geldnachschub gibt es nicht immer – wer die Wetten verliert, bleibt auf dem Trockenen sitzen. Daher will auch Ihre Vorgehensweise im Kampf gut überlegt sein – wer in kubanischen Festungen, Ölquellen Alaskas und westeuropäischen Schützengräben nach Rambo-Vorbild loslegt, riskiert kostspielige Verluste. Das will der Hersteller im Vorfeld schon ausschließen: Kylotonn verspricht eine hohe künstliche Intelligenz. Die Gegner sollen sich gegenseitig Deckung geben, unter Sperrfeuer flüchten oder Sie gezielt in die Zange nehmen. Ob der Entwickler sein Wort hält, erfahren wir im Sommer 2005. ALEXANDER FRANK

BET ON SOLDIER

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Kylotonn/Pointsoft
FERTIG ZU:	50 %
ERSCHEINT:	Sommer 2005
VERGLEICHBAR:	Counter-Strike, UT 2004
INTERNET:	www.bos-game.com

KOMMENTAR

ALEXANDER FRANK



Bet on Soldier wirkt wie eine gute Mischung aus *Counter-Strike* und *Unreal Tournament 2004* mit mehr Taktik. Geld regiert die Welt – auch in Kylotonns Ego-Shooter. Offene Gefechte wollen gut überlegt sein – ein Verlust des Teams und der Ausrüstung ist eine teure Angelegenheit. Vor allem der angekündigte Mehrspieler-Modus mit bis zu 32 virtuellen Söldnern könnte von spielerischen Neuerungen wie Wetteinsätzen profitieren. Ob der Titel den Sommer des nächsten Jahres heiß macht, wissen wir noch nicht. Aber das Potenzial dazu hat *Bet on Soldier* jedenfalls.

Der Weisheit letzter Schuss

Valve startete endlich den Beta-Test zu COUNTER-STRIKE SOURCE. Dank Sahne-Technik präsentiert sich der Anti-Terror-Kampf besser denn je.

- Offizieller *Half-Life 2*-Mehrspielermodus
- Beta-Test seit dem 10. August
- Bisher nur de_dust spielbar
- Verwendung der Source-Engine
- Havok-Spielephysik
- *Half-Life 2*-Benchmark integriert

AUF DVD
VIDEO

»Dank Hartz IV geht es allen prima.«

Es ist unbeschreiblich heiß. Die Sonne brennt gnadenlos auf Sie und Ihre Kameraden des Anti-Terror-Kommandos herab. Sie befinden sich irgendwo im Nahen Osten. Der Staub in der Luft brennt in Ihren Augen. Sie betreten vorsichtig und wachsam den tunnelartigen Durchgang des orientalischen Gebäudes. An jeder Ecke positioniert sich ein Teammitglied, um Feuerschutz zu geben. Sie wagen sich Schritt für Schritt voran. Plötzlich huschen zwei maskierte Gestalten durch die dunkle Ecke. „Enemy spotted" schreien Sie durchs Helmmikro und eröffnen das Feuer mit Ihrem M4A1-Karabiner. Den ersten Terroristen erwischen Sie mit einem Kopftreffer, der andere ist schwer verletzt. Die Wand färbt sich mit virtuellem Blut. Weitere Silhouetten erscheinen am Tunnelausgang und versenden bleihaltige Luft in Ihre Richtung. Einige Ihrer Kollegen sacken zusammen. „Fire in the hole!" Mit gezielten Granatwürfen setzen Sie die Angreifer außer Gefecht. „Roger that". Alle Gegner erledigt. Zeit zum Verschnaufen bleibt nicht. In der nächsten Runde geht's nämlich sofort wieder los in *Counter-Strike Source* (kurz: *CSS*), der heiß ersehnten Frischzellenkur für den populärsten Mehrspieler-Shooter aller Zeiten.

FRISS STAUB!

Anfang August startete der Beta-Test von *CSS*, das als Mehrspielermodus auch *Half-Life 2* beiliegen wird. Einzige Voraussetzung für die Teilnahme: Sie sind Besitzer von *Counter-Strike: Condition Zero* oder des Ati-*Half-Life 2*-Pakets. Eine kurze Registrierung ist nötig, dann dürfen Sie sich mithilfe des Steam-Programms *CSS* runterladen und online mittesten. Sollten Sie Fehler oder Ungereimtheiten entdecken, können Sie diese sofort Valve melden. Natürlich haben wir es uns nicht nehmen lassen, online unser Unwesen zu treiben. Bislang ist de_dust die einzige portierte Karte des Vorgängers – zugleich der beliebteste *Counter-Strike*-Level. Die rundum erneuerte Optik des Schauplatzes reicht aber schon, uns Freudentränen in die Augen zu treiben. Die Zeit der altbackenen *Half-Life*-Grafik ist endgültig vorbei. Es lebe die Source-Engine! Erstmals macht de_dust seinem Namen alle Ehre und überzeugt durch Staubeffekte, die sich im Sonnenlicht in der Luft spiegeln. Mit welcher Detailverliebtheit Valve die *Counter-Strike*-Karten überarbeitet, bestaunen Sie im Kasten „Vorher-Nachher-Show". Geplünderte Fahrzeugwracks, herumliegende Glasflaschen und Autoreifen


»Sich beim Niesen die Nase zuzuhalten, kann üble Folgen haben.«





»Karl Dall hat es endlich eingesehen.«



In Athen gewann Manfred Kurzer Gold in der Disziplin Laufende Scheibe.

DIE VORHER-NACHHER-SHOW

Wie schon im vergangenen Monat präsentieren wir Ihnen auch diesmal die Fortschritte der modernen Grafiktechnik. Heute vergleichen wir die inzwischen Augenkrebs verursachende *Half-Life*-Engine mit der kommenden Source-Technologie am Beispiel de_dust. Besichtigung auf eigene Gefahr!



verschönern die altbekannten Ecken der Karte. Palmen, Häuserfassaden und orientalische Kuppeldächer ersetzen die undetaillierte Texturtristesse des Vorgängers. Gucken Sie in eine gegnerische Blendgranate, nervt Sie eine Zeit lang ein verschwommenes Sichtfeld. Eine Art Harald-Juhnke-Egoperspektive also. Fällt Ihnen eine explosive Granate vor die Füße, die Sie nicht gleich in den virtuellen Tod reißt, irren Sie ebenfalls kurzzeitig benommen und vom Tinnitus geplagt durch die Gegend. Erstmals können Sie von Mit- oder Gegenspielern verlorene Granaten selbst aufnehmen.

PHYSIK-LEISTUNGSKURS

Positiv fällt der Einsatz der Havok-Engine ins Gewicht. Sie erlaubt zahlreiche Physik-Spielereien. So können Sie herumstehende Fässer oder Autoreifen anschießen und etwa die Unterführung runterrollen lassen. Die Explosion einer Granate lässt Dutzende Gegenstände – wie Eimer und Flaschen – zerbrechen und durch die Gegend fliegen. Erwischen Sie einen Gegner im Sprung, segelt dieser mit physikalisch korrekten Verrenkungen zu Boden. Oft ertappten wir uns beim sinnfreien Abballern von Gegenständen, anstatt unsere Kollegen zu unterstützen. Wie sehr sich die Physik auf *CSS* auswirkt, erforschen die Entwickler zurzeit. Schon bald dürfen Sie nicht nur mit Portierungen weiterer Karten (wie cs_italy oder de_dust2), sondern auch mit komplett neuen Schauplätzen und Erweiterungen, wie etwa Fahrzeugen, rechnen.

LUKASZ CISZEWSKI

CS-SOURCE

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Valve/Gooseman
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	3. Quartal
VERGLEICHBAR:	Counter-Strike: Condition Zero
INTERNET:	www.counter-strike.net

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Na endlich! Nach langem Warten hat Valve das Anti-Terror-Szenario *Counter-Strike* generalüberholt. Das Grundprinzip bleibt unverändert. Um einen echten zweiten Teil handelt es sich also nicht. Vielleicht zum Glück. Wie bei Anna Nicole Smith macht das Äußere verdammt viel her. Zudem habe ich Gefallen daran gefunden, Metallfässer durch die Karte zu hetzen. Zugegeben, wirklich nützlich sind die Physikspielereien noch nicht. Aber sie tragen zur Atmosphäre und realistischen Darstellung bei. Und eines scheint schon gewiss: Ob nun durch Mehrspielerspaß in *Counter-Strike Source* oder dank der Einzelspielermissionen mit Gordon Freeman – *Half-Life 2* wird das Highlight des Jahres.


»Riesiger Andrang vor dem Liegenschaftsamt.«

OH, MEIN MOD!

Viele Mod-Entwickler können nur davon träumen, es so weit wie der legendäre Gooseman zu bringen. Der in Vancouver (Kanada) lebende „Gänsemann", mit bürgerlichem Namen Minh Le, hat nämlich das geschafft, was bisher keinem anderen in der Szene gelang. Er brachte es mit einer kleinen Militär-Modifikation für das damalige Shooter-Highlight *Half-Life* zu Ruhm und einem Arbeitsplatz bei Valve. Zu Beginn seiner Karriere tüftelte er an den Mods *Navy Seals Quake1* und *Action Quake2*, bis er im Jahr 1999 mit seinem Kumpel Jess Cliffe *Counter-Strike Beta 1* im Internet veröffentlichte. Update für Update bekam der Mod eine größere Fangemeinde und ist heute so beliebt wie kein anderer Online-Shooter.

- Neue Mehrspieler-Modi
- Neuartige Team-Aktionen
- Soundtrack von Amon Tobin
- Erscheint Weihnachten 2004
- Mehr Realismus
- Neue Waffen und Gadgets

Sam, du Hängst!

»Willkommen in Carmens Nebel.«

Top Secret! Unser Sonderkommando landete in Frankreich, um exklusiv neue Spielmodi von SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY anzutesten. Lesen Sie den schockierenden Einsatzbericht!



»Verdammt! Der Schwein-Werfer ist schon wieder kaputt und wirft nur Licht!«

»Sex in the City: Zwei sind schon gekommen.«

Ich sitze um kurz nach 6 Uhr morgens im Flieger, um meinen Auftrag zu erledigen, der da lautet: „Zieh dir im kleinen französischen Kaff Annecy den Mehrspieler-Modus von *Splinter Cell 3: Chaos Theory* rein!" Die Reise ist anstrengend und von zahlreichen Erniedrigungen durch faschistoide Zollbeamte und kriminelle Taxifahrer geprägt. Als ich im Ubisoft-Entwicklungslabor ankomme, bestätigt sich mein grausamer Verdacht: Es sind alles Franzosen.

KAVALIERSTART

Man führt mich sofort in den Hochsicherheitstrakt, der voll gestopft ist mit PCs und Xbox-Konsolen. Hier tun ein Dutzend Profi-Zocker nix anderes, als den Mehrspieler-Modus von *Splinter Cell 3* bis zum Exitus zu testen. Sie sind hochkonzentriert. Kein Fehler – sei er noch so klein – entgeht diesen pickligen Adleraugen. Sie blicken mich an wie ein Monster, dem man eine Jungfrau opfert. In wenigen Minuten stehe ich diesen Teufeln in Bübchengestalt im Mehrspieler-Modus gegenüber. Mit fairen Mitteln werde ich nicht siegen können.

IM DIENSTE DER LESER

Nachdem mein rüstiger Onkel Heinrich bereits in der vorherigen Ausgabe über neue Merkmale des Franzosen-Schleichers berichtete, erwarte ich wenig Neues. Umso erfreulicher ist die Tatsache, dass mir der Chef-Gamedesigner Arnaud Mametz einige sensationelle Geheimnisse preisgibt. Er bittet mich, diese Infos für mich zu behalten. „Ist doch Ehrensache, mein Freund!", antworte ich freundlich, während ich checke, ob auch alles auf

AUF DVD
VIDEO


»Unsere Beziehung hat keinen Sinn mehr. Du ziehst mich immer so runter!«



Wir begreifen es immer noch nicht. Was bringt all die Schleicherei, wenn man drei Halogenlampen auf dem Kopf trägt?

Band ist. Die Baguette-Nase dürfte aus allen Wolken fallen, wenn er sich unsere Heft-DVD ansieht! ;) Kurz darauf sitze ich vor einem PC, um mich selber von den Neuerungen zu überzeugen. Ich erzähle den Franzosen, dass ich Dialyse-Patient bin und immer ein Blutreinigungs-Gerät mitführen muss. Unter diesem Vorwand gelingt es mir, einen kleinen Videorekorder anzuschließen, um die Session für unsere Leser aufzuzeichnen.

UND ... ACTION!

Mit einem Headset auf dem Kopf steige ich ins Spiel ein. Benjamin Bezold, mein possierlich fetter Ex-Kollege, wurde mir als Partner zugewiesen. Wir übernehmen die Rolle der Spies (Spione), sollen in ein Raketensilo eindringen und den Laden in die Luft sprengen. Als Erstes logge ich mich ins Sicherheitsnetz ein, wodurch ich Zugriff auf alle im Areal angebrachten Kameras erhalte. Die gute Nachricht: Die Gegenseite ist auch nur zu zweit. Die schlechte: Im Gegensatz zum letzten Teil haben die feindlichen Söldner jetzt auch Schrotflinten. Beide nähern sich unserer Position. Deckung suchend, beobachten wir die Schweine, die sich über uns auf einem schmalen Gang befinden. Bezold macht eine Räuberleiter und hievt mich rauf. Am Geländer hängend, packe ich einen Söldner und reiße ihn in die Tiefe. „Bezold, klettern Sie an mir hoch!", befehle ich per Headset. Der lässt sich nicht lange bitten, benutzt mich als lebende Leiter und schwingt sich dann locker übers Geländer, wo leider schon der Feind wartet. Mit Schmackes haut dieser Bezold in die Fresse, der wie üblich sofort zu Boden geht. Um ihn zu erniedrigen, beugt sich der Franzose zu Benjamin herunter und erwürgt den Ärmsten. Natürlich nicht, ohne ihm Beleidigungen ins Ohr zu flüstern. Eine kleine Neuerung, die wirklich hervorragend zur Atmosphäre beiträgt.

JEDER STOSS EIN FRANZOS

Mich hat der Franzose glücklicherweise nicht gesehen. Als er triumphierend von dannen zieht, folge ich ihm unauffällig. Zeit, mein neues Spielzeug auszuprobieren: ein Tarnanzug, der den Spieler für kurze Zeit beinahe unsichtbar macht. Langsam schleiche ich mich ran und folge dem Knaben ins Freie. Dass es regnet, fällt mir erst auf,

Ein-Sam

Auch im Einspieler-Modus, den Ubisoft Montreal entwickelt, hat sich einiges getan.

Poesie: Da steht der Gegner hinter den Tapeten, Sam will ihm den Adamsapfel kneten. Er zieht den Feind flugs durch den Schlitz, ein fieserer Anblick als Lisa Fitz.

Einige Neuigkeiten sind auch über Sam Fishers Alleingang durchgesickert, die wir Ihnen natürlich sofort stecken. Ein besonders einschneidendes Novum ist der Geräuschmesser (Audio-Meter), der nun zusätzlich zur Stealth-Anzeige auf dem Bildschirm angezeigt wird. So sehen Sie sofort, ob Sam akustisch auf sich aufmerksam macht – *Thief* lässt grüßen. So genannte „Stealth Kills" dürften sich auf den Spielverlauf ebenfalls drastisch auswirken. Sam schleicht sich von hinten an, um Pixel-Feinden mit einem Ruck das virtuelle Genick zu brechen. Auch das Messer, mit dem sich übrigens dünne Wände und Planen aufschneiden lassen, eignet sich hervorragend dafür, um Fieslinge rücklings zu – ähh – penetrieren. Typen, die ahnungslos in der Nähe eines Geländers stehen, schubst oder zieht man in den digitalen Abgrund – je nachdem, ob Sam Fisher am Geländer hängt oder hinter den Ärmsten steht. Des Weiteren kann Sam Kerzen ausblasen oder Vorhänge zuziehen, um Räume abzudunkeln. Türen lassen sich auf verschiedene Weise öffnen. Entweder still und leise oder mit Gewalt. Besonders interessant finden wir, dass es jetzt in jedem Level zu den Hauptaufgaben auch noch Sekundärziele gibt. Inwiefern sich diese auf den Spielablauf auswirken, ließ sich noch nicht in Erfahrung bringen. Glaubt man Gerüchten, fielen einige altbewährte Elemente wohl der Schere zum Opfer. Pfeifen kann Sam angeblich ebenso wenig wie die Waffe ziehen, wenn er mit dem Rücken zur Wand um die Ecke lugt. Die Minikamera, die sich früher unter Türen durchschieben ließ, fand sich auch nicht in einer Version auf einer Londoner Spielemesse. Hat man die Fähigkeiten nur für diese Demo entfernt, um Spieler zu zwingen, die Neuerungen zu nutzen, oder sind sie für immer passé? Es bleibt weiter spannend ...



Noch mehr Poesie: Granaten sind der letzte Schrott, nur mit Schrot bin ich der Gott!

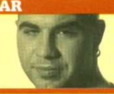
als mein Anzug den Dienst quittiert. Wasser unterbricht den Unsichtbarkeits-Effekt nämlich. Die beiden Söldner stürzen auf mich zu. „Sterbt, ihr Croissant backenden Affen!", brülle ich und ballere ein Elektroschock-Geschoss in die Pfütze, die uns voneinander trennt. Die Idioten rennen nichts ahnend in ihr Verderben. Als ich lachend um die Ecke jogge, löse ich dummerweise eine der neuartigen Giftminen aus. Kurz bevor ich das Zeitliche segne, kommt der wiederbelebte Bezold angestürmt und verarztet mich mit einem Erste-Hilfe-Kit. „Bezold, Sie sind doch nicht so ein Schwein, wie ich bisher immer annahm. Durch dieses Spiel wachsen wir ein Stück zusammen, mein werter Bruder!" Ein fetter Knall zerstört die Idylle und eine Holzwand neben uns geht dank Schrotflinten-Einsatz des Feindes zu Bruch. Mit einem Rundum-Hieb schlägt er Bezold zu Boden, der mir zuruft: „Bitte! Hilf mir, mein Bruder!" – „Du kannst mich mal, du Penner!", antworte ich und benutze die zerstörte Wand als Fluchtweg. Während Benjamins Geheule durchs Gebäude hallt, wende ich mich vom Monitor ab und gratuliere Herrn Mametz: „Respekt, mon Cherie! Das ist ja echt der Hammer!" Mit einem Lächeln auf den Lippen verlasse ich das Ubisoft-Gebäude. Natürlich nicht, ohne ein paar seltene Merchandising-Artikel entwendet zu haben. AHMET ISCITÜRK

SPLINTER CELL 3

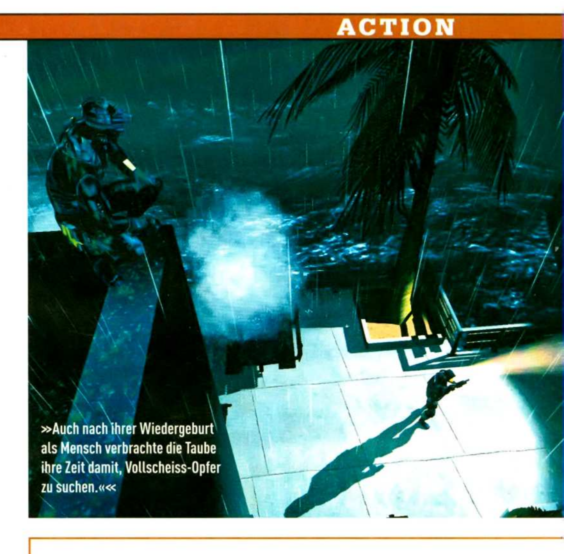
GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Weihnachten 2004
VERGLEICHBAR:	Splinter Cell, The Great Escape, Thief 3
INTERNET:	www.splintercell.de

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



„Bück dich, sonst komm ich nicht ans Loch ran! Beeilung, wenn wir entdeckt werden, sind wir tot!" Ja, so hörte sich das an, als ich via Headset versuchte, meinem Teamkameraden klarzumachen, dass er mich zum Lüftungsschacht heben soll. Zum Glück konnten die anwesenden Ubisoft-Entwickler kein Deutsch. Obwohl ich eigentlich nicht auf Mehrspieler-Zeugs stehe, wollte ich bei unserem Exklusiv-Termin gar nicht mehr aufhören, im Netzwerk zu zocken. Und das will echt was heißen. Und zwar, dass bei *Splinter Cell 3* nicht nur das Einzelspieler-Abenteuer Pflicht ist!



»Auch nach ihrer Wiedergeburt als Mensch verbrachte die Taube ihre Zeit damit, Vollscheiss-Opfer zu suchen.«

Sam, die Discomaus?

Das weltberühmte Underground-Label Ninja Tune liefert den Soundtrack für Sams neuestes Abenteuer.



»Leatherfaces erste Menschenhaut-Maske war alles andere als professionell.«

Na, das ist doch mal eine Überraschung! Der brasilianische Elektronik-Star Amon Tobin übernimmt die musikalische Untermalung von *Splinter Cell 3*. Das Ganze kommt dann auch als Audio-CD, die extralange Versionen der Stücke enthalten soll. Im Frühjahr 2005 erscheint als Sahnehäubchen eine Sammler-Edition, die mit 5.1-Surround-Sound glänzt. Tobins Kommentar: „Ubisoft wollte Musik, die sich mit *Splinter Cell* geradezu verwebt, auf eine Art, die vorher in Videospielen nie gehört wurde – die Entwickler sind wahre Perfektionisten. An jedem Aspekt des Sounddesigns wurde sorgfältig getüftelt. Wir haben im Sinne der Integrität des Soundtracks keine Zugeständnisse gemacht." Das bedeutet: Wenn er so gut musiziert, wie er PR-Sprüche nachquatscht, wird die Mucke spitze!

»Im Gegensatz zu Eichels Hans ist der Fishers Sam Fisher flüssig.«



»Sozialkritik pur: Der Schwarze Mann wird vom Gesetz mit unnötiger Gewalt bestraft.«

- Vom Entwickler von *Medal of Honor: Pacific Assault*
- Basierend auf der neuesten *Unreal*-Engine
- Bis 32 Spieler im Netzwerk und Internet
- Original-Schauplätze und geschichtliche Ereignisse

»Rucksack-Terroristen schießen meist über das Ziel hinaus.«

Guten Freunden gibt man ein Schüsschen

In MEN OF VALOR sind Sie nicht nur an Land, sondern auch im Wasser, in Tunnels und in der Luft unterwegs. Wir betraten schon wieder die grüne Hölle.

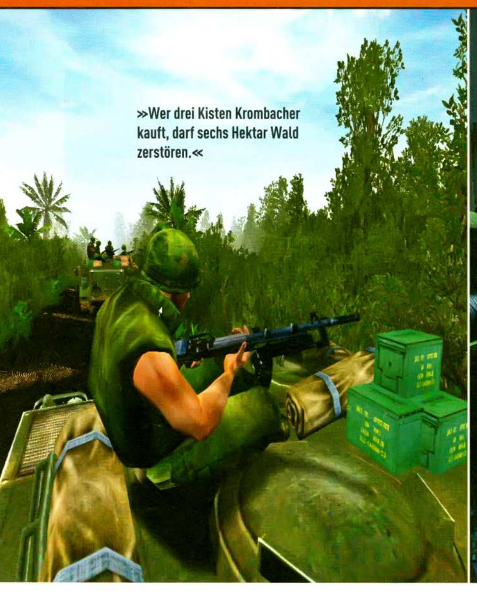
Selbst in einem Kriegs-Shooter sorgen Ihre Kameraden hin und wieder für ein Lächeln. Versaute Diskussionen über Frauen, Hautfarbe und großkalibrige Wummen stehen genauso auf der Tagesordnung wie wilde Dschungel-Abenteuer. Aber wussten Sie, dass auf Vietnam mit acht Millionen Tonnen ungefähr viermal so viele Bomben fielen wie im gesamten Zweiten Weltkrieg abgeworfen wurden? Vielleicht verbreitete unsere Vorschauversion von *Men of Valor* deshalb solch bombige Stimmung in der Redaktion. An dem Vietnam-Shooter werkelt ein Unterteam von 2015. Nein, das sind keine Freaks aus dem nächsten Jahrzehnt, sondern die Jungs, die auch *Medal of Honor: Pacific Assault* fertigen. „Wir wollten die tausendfach durchgekauten Schlachten des Zweiten Weltkriegs nicht erneut präsentieren", so Scott Maclean, Leveldesigner des australischen Herstellers. „Da zum Zeitpunkt der Planung kein Spiel in Vietnam angesiedelt war, dachten wir, dass die beklemmende Atmosphäre dieses Krieges die beste Wahl für unseren neuen Titel wäre." Tja, inzwischen gibt's zwar mehr Asien-Shooter als Drogenrückstände im Blut von Britney Spears, weiterlesen sollten Sie trotzdem.

ICH KRIEG DICH!

In Person von Dean Shepard, einem farbigen US-Army-Rekrut, erleben Sie die allerschlimmsten Seiten des Vietnam-Konflikts. Zuerst versetzt man Sie nach Da Nang, wo Sie Ihre Grundausbildung im Rahmen des Tutorials absolvieren. Doch kaum halten Sie die Wumme in der Hand, konfrontiert man Sie mit dem Ernst des virtuellen Lebens. Am helllichten Tag explodieren im Camp plötzlich Bomben. Panisch verlassen Sie das zerstörte Gelände und rennen blind Ihren Kollegen nach. Wie aus dem Nichts erscheinen Vietcongs und knattern mit ihren Maschinengewehren los. Sie schaffen es gerade noch, sich hinter eine Ruine zu schmeißen, aber die Bleiladung erwischt einen Ihrer Kollegen. Ein anderer Soldat versucht, den wütenden Gegner auszuschalten. Er duckt und schleicht sich an die nichts ahnenden Schützen seitlich heran. Kurzer Schusswechsel. Geschafft! Doch schon kündigt sich die nächste Angriffswelle an ... Anderer Tag, anderer Ort: Sie schippern in einem Boot den Fluss entlang, bis Sie einen Kontrollpunkt der US-Armee entdecken. Die Soldaten kontrollieren gerade die Papiere einiger Vietnamesen, die in die andere Richtung unterwegs sind. Sie beobachten gelangweilt die Prozedur – plötzlich zieht einer der Asiaten seine Waffe. Bevor er abdrücken kann, trifft ihn die Kugel des US-Soldaten. Panik bricht aus, Amis feuern wild auf das vietnamesische Boot. Im Fallen wirft der letzte Überlebende eine Granate – Zehntelsekunden später treiben nur noch virtuelle Leichen im Wasser. Ihr Glück, dass Sie


»Die Proteste gegen das Dosenpfand uferten aus.«


»Der Typ in der Mitte ist ein verdeckter Ermittler.«



»Wer drei Kisten Krombacher kauft, darf sechs Hektar Wald zerstören.«

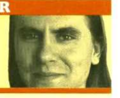


»Du Schatz, am Auto brennt noch Licht!«

MEN OF VALOR

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 2015/Vivendi Universal
FERTIG ZU: 90 %
ERSCHEINT: Oktober 2004
VERGLEICHBAR: MoH: Pacific Assault, Vietcong
INTERNET: www.menofvalorgame.com

KOMMENTAR



ALEXANDER FRANK

Wow! *Men of Valor* zog mich von der ersten Sekunde an in den Bann. Der Gegner kann hinter jedem unscheinbaren Busch, im meterhohen Gras lauern. Da ist es mir ganz recht, Mitstreiter zu haben, die auch noch über etwas Grips in der Digi-Birne verfügen. Denn den haben sie im dichten Dschungel von Vietnam bitter nötig. Selten habe ich eine dermaßen dichte Atmosphäre erlebt. Ich spüre förmlich, wie mein Trupp gejagt wird. Und jetzt lehne ich mich weit aus dem Fenster: *Men of Valor* hat das Potenzial, *Call of Duty* in puncto Atmosphäre den Rang abzulaufen. Ich zähl' jedenfalls schon die Tage bis zur Veröffentlichung im Oktober!

bereits etwas weiter weg waren.

ECHTER MISSIONAR

2015 setzt auf eine Mischung aus dem bewährten Erfolgsrezept von *Medal of Honor: Pacific Assault* und den Vorzügen der aktuellen *Unreal*-Engine. Dadurch kommt die Kriegsatmosphäre beklemmend und gleichzeitig actionreich zur Geltung. Ein anfänglich harmloser Spaziergang im Wald verwandelt sich innerhalb von Sekunden in ein gefährliches Gemetzel. Aus allen Löchern brechen Gegner hervor, Explosionen erschüttern die Umgebung, Kugeln pfeifen um die Ohren. Ihre Männer schreien und verfluchen derbe den Feind, der von allen Seiten angreift. Bei so viel Action könnte man auf die Idee kommen, dass die Hintergrundgeschichte nur eine untergeordnete Rolle spielt. Keine Spur! Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben die Handlung voran und witzige Dialoge lockern das düstere Kriegsambiente auf. Zusätzlich verraten Ladebildschirme interessante Details aus dem Vietnamkrieg und echte Szenen aus diesen Zeiten bringen Ihnen die damaligen Geschehnisse näher. Apropos „echt": Der Entwickler legt viel Wert auf die Authentizität des Spiels. Wirkliche Einsätze liegen vielen der 20 Missionen zugrunde, etwa die Tet-Offensive oder das Massaker von Hue von 1968. Und wie im richtigen Leben bekommen Sie manchmal Ihre Helden total besoffen zu Gesicht. Etwa wenn diese gerade eine Party feiern und dafür eine Dame aus dem horizontalen Gewerbe einladen. Ja, Sex mögen wir auch!

GUT, BESSER, PC

In *Men of Valor* heizen Sie aber nicht nur Vietnamesen ein. 2015 verspricht einen Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Teilnehmer. In Sachen Grafik soll die PC-Version vollkommen anders aussehen als das Xbox-Pendant. Mit neuem Lichtmodell, höher aufgelösten Texturen, Wasserreflexionen und einer dichteren Vegetation dürfte alles glatt gehen. Zudem bekommt die PC-Version zwei zusätzliche Einzelspielerkarten, sechs Mehrspielerareale und einen Spieltyp gratis dazu. Gut so! ALEXANDER FRANK

»Diebe räumten den Stuhlgang leer.«

In die Gänge getrieben

Von Zucht und Ordnung ist auf dem Gefängnisschiff Maximus XV nichts mehr zu spüren. In NOVASPHERE 13 bricht das totale Chaos aus und Sie müssen es mal wieder ausbaden.

Ein Knastbruder hat's schon schwer. Der sitzt unter Umständen in einer Zelle mit einem dicken Kerl, der sich Berta nennt und ihm nachts auf die Pelle rückt. Doch damit nicht genug. Steht irgendetwas Unangenehmes an, verdonnert man den Knacki dazu, sich um den Mist zu kümmern. Genau so ergeht es Ihnen in Rebelminds Action-Rollenspiel *Novasphere 13*. Als das Gefangenenschiff Maximus XV auf seinem Weg durchs All in einen mysteriösen Nebel gerät, bricht die Hölle los. Außerirdische überfallen die Insassen, die sich in Biosphären verkriechen. Und da Sie gerade entbehrlich sind, drücken Ihnen die Aufseher eine Knarre in die Griffel und schicken Sie los, die schleimigen Aliens ordentlich zu brutzeln. Schaffen Sie es, alle an Bord heil in die letzte Biosphäre zu verfrachten, winkt die frische Luft der Freiheit. Allerdings befindet sich der sichere Ort wie immer ausgerechnet genau am anderen Ende des Schiffs. Blöd, was?

AUFTRAG: KAMPF

Sie beginnen mit einem vorgefertigten Charakter und werden sogleich mit Aufträgen zugeschüttet. Aus einer Sicht von schräg oben latschen Sie durch die recht detaillierte 3D-Umgebung und lassen den Helden raushängen. Quatschen Sie herumlungernde Typen an, erhalten Sie entweder neue Befehle oder verhandeln, um an bessere Waffen zu gelangen. Das Spielprinzip erinnert an *Diablo*, auf Ihren Streifzügen durch die 45 Levels wollen Ihnen 90 Arten von Außerirdischen ans Leder. Diesen geben Sie entweder mit Nahkampfwaffen wie Keulen und Äxten eins auf die Mütze oder grillen sie elegant aus sicherer Entfernung mit Laser- und Plasmakanonen. Jede erledigte Mission und jeder frittierte Alien fügt Ihrem Konto Erfahrungspunkte hinzu. Sammeln Sie genug, erklimmt Ihr Held die nächste Stufe und Sie steigern die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Wissen und Ausdauer. Mit Biochips, die Sie im Laufe des Spiels ergattern, bohren Sie die Fähigkeiten des Knastbruders noch mehr auf. Die Implantate wirken wie Zaubersprüche in Fantasy-Rollenspielen. Ein automatischer Doktor versorgt Wehwehchen, ein Schild schützt die Weichteile und ein Hologramm führt die Bösewichte an der Nase rum. Allen, denen Schwergewichte wie *Neverwinter Nights* an der Schokokerbe vorbeigehen, dürfte *Novasphere 13* dank flottem Spielgeschehen und rasanter Action Spaß machen. Mehr Interaktionmöglichkeiten und eine komplexere Charakterentwicklung würden dem Titel einen weiteren Schub geben. ANDREAS BERTITS



»Komm endlich raus, Saruman!«

NOVASPHERE 13

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Rebelmind/bhv
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	Ende September 2004
VERGLEICHBAR:	Diablo, Dungeon Siege
INTERNET:	www.novasphere13.de

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS



„Nur noch diesen einen Level von den bösen Viechern säubern, dann komm ich ins Bett, mein Schatz." *Novasphere 13* ist mehr als nur was für den kleinen Hunger zwischendurch. Trotz des einfachen Spielprinzips und der etwas dünnen Rollenspiel-Elemente greift der Suchtfaktor. Das Science-Fiction-Szenario bietet eine willkommene Abwechslung zum sonstigen Ork-Einheitsbrei. Wenn jetzt noch der Preis stimmt, findet der Titel mit Sicherheit seine Fangemeinde.


KONAMI
SILENT HILL 4
THE ROOM™
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
SILENT HILL 4 THE ROOM™ is a trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc
© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
MICROSOFT, xbox, and the xbox logos are either registered trademarks or trademarks of microsoft corporation in the u.s. and/or other countries and are used under license from microsoft.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
XBOX
PC DVD ROM
PlayStation 2



»Dank Zielhörrohr treffen nun auch Blinde in Schwarze.«

Deckungsbeitrag

Wenn sich Großmächte streiten, geht man ihnen besser aus dem Weg. Damit meinen wir nicht die Streitereien zwischen Ihrer Frau und Ihrer Geliebten, sondern einen globalen Konflikt in GHOST RECON 2.

Ein Nachfolger von *Ghost Recon* ohne eine Geschichte von Tom Clancy geht gar nicht. Romane des erfolgreichen Autors verfilmte man nicht nur (*Jagd auf Roter Oktober*, *Der Anschlag*), sie dienten auch schon oft als Spielvorlage. Es gibt sogar deutlich mehr PC- und Konsolenspiele als Filme – über ein Dutzend von Clancys Büchern lieferten die Geschichte für *Rainbow Six*, *Splinter Cell* oder *Rogue Spear*. Und an *Ghost Recon*, dessen Nachfolger in einigen Monaten erscheint. Grund genug, einen genaueren Blick auf den Taktik-Shooter zu werfen.

BEZIEHUNGSKRISE

Die Russen waren schon immer böse. Doch diesmal spielen sie lediglich eine untergeordnete Rolle: Ein größenwahnsinniger General in Nordkorea lässt nämlich das Volk hungern, weil er die Essensvorräte für seine Armee hortet. Klar, dass diese mit der Zeit fetter wird. Irgendwann beschließt der Bösewicht, China für die Hungersnot verantwortlich zu machen und anzugreifen. Und die Russen stimmen dem General stillschweigend zu. China traut sich allerdings nicht so recht, sich zu verteidigen, denn wer die Wodka-Freunde verärgert, riskiert die Auslösung eines atomaren Krieges. Eine delikate Situation. Doch eine Gruppe Spezialkämpfer ist bereits auf dem Weg, um den nordkoreanischen Oberfiesling zu stürzen. Was für eine Überraschung – Sie sind der Anführer dieser Elitekämpfer.

ALLES NEU MACHT TEIL 2

Einen großen Unterschied zum Vorgänger markiert die Spielgrafik. War diese im ersten Teil noch relativ farbarm und steril, glänzt *Ghost Recon 2* mit aufwendigen Wassereffekten und detailreicher Flora. Grashalme bewegen sich im Wind, Teile der Umgebung lassen sich zerstören und die Animationen der Charaktere sehen wie schon im Vorgänger sehr glaubwürdig aus. Die Umgebung genießen Sie diesmal aus zwei Perspektiven. Kam in Teil 1 nur die Ego-Ansicht zum Einsatz, dürfen Sie jetzt Ihrem Kämpfer auch über die Schulter schauen. Mit dieser Neuerung hat Red Storm auf die Vorschläge und Kritiken der Community reagiert: Die Übersichtlichkeit erhöht sich und der Spieler kann nun endlich um die Ecken sehen

»Günters Grass: niedergemäht.«

»Nur ein Grünschnabel lässt sich After Eight aufs Auge drücken.«

»Das schönste Laster: Rohr verlegen.«

»Prinzip nicht verstanden: Holzfäller.«

GHOST RECON 2

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Red Storm/Ubisoft
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Ende 2004
VERGLEICHBAR:	Ghost Recon, Rainbow Six
INTERNET:	www.ghostrecon-2.com

sowie sein ganzes Team im Auge behalten. Die aus dem Vorgänger bekannte Aufteilung in Squads ist dagegen dem Rotstift zum Opfer gefallen. Ebenfalls nicht möglich ist der Wechsel der Charaktere – Sie schlüpfen also nur in die Haut des Obermotzes. Ihre Gruppe agiert dafür auf eigene Faust. Durch diesen radikalen Schnitt soll sich der Spieler besser mit dem Hauptcharakter identifizieren, so Ubisoft. Sehr lobenswert: Sie erteilen die Befehle mit simplen Handzeichen anstatt über ein spezielles Karten-Menü wie im ersten Teil. Da der Spielfluss nicht mehr unterbrochen wird, dürfte *Ghost Recon 2* deutlich actionreicher als sein Vorgänger werden.

SELBSTHEILUNG

Auf Ihrem Weg durch rund 15 Missionen fängt Ihr vierköpfiges Team schon mal die eine oder andere Kugel ein. Je nach Trefferzone winken danach Krücken oder der virtuelle Leichensack. Liegt ein Teamkollege angeschossen am Boden, können Sie noch einige Zeit eingreifen, bevor er den Löffel abgibt. Wenn Sie auf Rufe nicht reagieren, leistet möglicherweise einer Ihrer Kameraden erste Hilfe. Doch Vorsicht! Geht der bei dieser Rettungsaktion drauf, verlieren Sie gleich zwei Soldaten. Damit das nicht passiert, unterstützen Sie ihn mit Sperrfeuer. Red Storm verspricht intelligente KI der Gegner und Ihrer Mitstreiter. Alternativ weichen Sie auf den kooperativen Modus aus. Bis zu drei Kumpels nehmen Sie in die virtuellen Befreiungseinsätze mit. Wird auch das langweilig, stehen Ihnen zusätzliche Mehrspielerkarten zur Verfügung. Welche Modi außer Deathmatch auf Sie warten, wollte man noch nicht verraten.

ALEXANDER FRANK

KOMMENTAR

ALEXANDER FRANK



Kenner des ersten Teils freuen sich: Für den Nachfolger *Ghost Recon 2* hat Ubisoft eine bessere KI angekündigt. Ebenfalls soll der Titel für Einsteiger zugänglicher werden. Mit der Reduzierung von zwei auf eine Gruppe sowie einer stark vereinfachten Steuerung Ihres Teams dürfte dies gelingen. Offenbar nimmt man sich drei Monate Zeit, die Xbox-Version für den PC aufzumotzen und einige neue Inhalte einzubauen. Angesichts manch grottenschlechter Konsolenumsetzungen begrüßen wir diesen Schritt sehr.



- Klassisches Point&Click-Abenteuer
- Basiert auf den Comics von Clever und Smart
- 47 Charaktere
- Kooperativer Mehrspieler-modus
- Über 100 Comic-Hintergründe
- Soundtrack mit mehr als 45 Musikstücken

»Bei vielen Männern geht die Kanone schon in der Hose los.«

Was für Spaßtiker!

Fred und Jeff gehören zusammen wie Pech und Schwefel. Das chaotische Duo sorgt dank CLEVER & SMART: A MOVIE ADVENTURE endlich auf dem PC für Turbulenzen.

Vor allem ältere Säcke wie wir schnalzen bei den Namen Fred Clever und Jeff Smart mit der Zunge. Die beiden grenzdebilen Geheimagenten geistern seit über 45 Jahren durch Comicbücher und ernteten sogar schon in einer Trickfilmserie Lorbeeren (siehe Kasten S. 71). Jetzt erobern die Comic-Knaben auch die PC-Monitore. Dabei hilft ihnen der spanische Entwickler Alcachofa Soft mit Unterstützung des Zeichners Francisco Ibañez Talavera auf die Sprünge. Wir haben uns anhand einer Vorabversion durch den typisch schwarzen Humor des Point&Click-Spaßes gerätselt.

DER VERRÜCKTE PROFESSOR

Das Abenteuer beginnt comic-typisch. Man beordert Jeff und Fred ins Hauptquartier der T.I.A. Die Abkürzung steht nicht für Titten, Intimschmuck und Analfetisch, sondern für den Transinternationalen Agentenring zum Schutz vor organisierter Kriminalität. Dessen Oberboss Mister L bindet den beiden gleich einen neuen Auftrag ans Bein. Um die neue Erfindung von Professor Bakterius zu vollenden, muss ein Diamant beschafft werden. Ist ja klar! Der durchgeknallte Wissenschaftler bereitete den Agenten mit seinen Erfindungen bereits etliche Kopfschmerzen. Vor allem Clever, der sich ein Haarwuchsmittel des Gelehrten auf die Birne schütten musste und seitdem als Glatze durch die Gegend wackelt. Unbeeindruckt von diesen Rückschlägen forschte Bakterius weiter und erfand diesmal ein so genanntes Teledings. Das Teil kann Gegenstände und Personen aus Filmen in die Realität beamen. Nützlich! Bullys Traumschiff-Schwuchteln wären begeistert und würden sich gleich mal Spartakus' Sparringspartner bestellen. Mister L ist aber nur an schnödem Mammon interessiert und spekuliert auf einen ägyptischen Schatz, um die



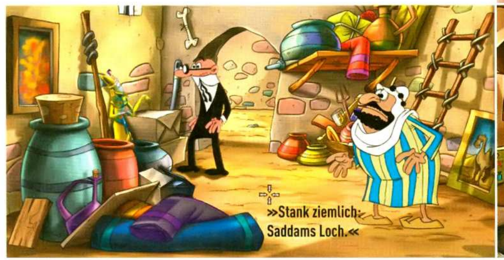
Vom Leben gezeichnet

Die grenzdebilen Agenten hob der Spanier Francisco Ibañez Talavera am 20. Januar 1958 aus der Taufe. Seit 1972 erscheinen Comicalben von *Clever & Smart* auch in Deutschland. Nach Erstveröffentlichung und Zweitauflage wurde früher sogar regelmäßig eine dritte Auflage (*Golden-Comic-Gags*) unter das lesewütige Volk gebracht. Die Agenten kamen außerdem in Taschenbüchern und Sammelalben daher, von denen Letztgenannte auch heute noch veröffentlicht werden. In den Achtzigern war bekanntlich vieles möglich. Anders ist es wohl nicht zu erklären, dass damals sogar Rätselmagazine unter dem Namen *Rate fix mit Clever & Smart* gedruckt wurden. In diesen Heften gab es neben Kreuzworträtseln und Basteltipps nur kurze Comics der Titelhelden. Sogar Fernsehstars sind Fred und Jeff geworden: Die TV-Serie *Mortadelo y Filemón* geisterte in Spanien als Realverfilmung über die Bildschirme und ist als DVD erhältlich.



»Bei Anna Nicole Smith sind Weight-Watchers-Vertreter Dauergäste.«

»Bei Bioleks Schwulenwitzen wird sogar die Thekenschlampe rot.«



»Stank ziemlich: Saddams Loch.«

»In der Türkei wird einem Mann für seine Frau noch was geboten.«

akuten Finanznöte des T.I.A. zu lindern.

EIN DIAMANT IST UNVERFÄNGLICH

So, genug geschwafelt, jetzt geht's an die Arbeit. Sie greifen ins Geschehen ein und steuern wahlweise Jeff oder Fred, was super funktioniert. Ein Beispiel: Aus dem Keller des Hauptquartiers sollen Sie den Edelstein besorgen. Dumm nur, dass der Aufzug defekt ist und Sie gar nicht mehr aus Ihrem Büro rauskommen. Per Mausklick stapfen Sie als Fred durch hübsch gezeichnete 2D-Bildschirme zu Mister Ls vollschlanker Sekretärin. Die soll helfen können. Mit einem Rechtsklick quatschen Sie Miss Ophelia an und fangen sich gleich einen Rüffel ein. Tja, mit Komplimenten wie „Jeder Sumoringer würde Sie um das Gewicht Ihres kleinen Zehs beneiden", kann man halt nichts reißen. Also lassen Sie Jeff die Zügel in die Hand nehmen. Der kann's nämlich besser mit Frauen und ein paar Floskeln später rückt die fette Tante wertvolle Tipps raus, mit deren Hilfe Sie das Juwel abgreifen und wenig später zu Professor Bakterius bringen. Die Aktivierung seiner unausgereiften Erfindung geht aber mal wieder voll in die Hose. Statt des Schatzes von Pharao Apoteosis IV. landet eine ägyptische Mumie im Hinterhof, die die Weltherrschaft erobern will. Tolle Wurst!

SEI EIN PANTOFFEL-KINO-HELD!

Während Sie einen Plan schmieden, wie Sie dem Wickelhemd in den Hintern treten, spinnt Bakterius' Teledings das nächste Mal und katapultiert Ihre Helden geradewegs in einen Stummfilm. Hier gibt's beim Geschwafel mit Charlie Chaplin und Co. nichts auf die Ohren sondern auf die Augen – und zwar schwarze Texttafeln. Auf ihrer Jagd nach der Mumie reisen Clever und Smart in sechs Abschnitten durch einhundert Jahre Filmgeschichte. Dabei treffen sie auf alte Bekannte des Zelluloid-Business. Von Freddy Krüger und Humphrey Bogart über Revolverknirps Billy the Kid bis hin zu Dracula sprüht das Adventure nur so vor Anspielungen auf mehr oder weniger gelungene Kinofilme. Die Rätsel sind allesamt abgedreht, aber durchweg logisch und mittelschwer. Manko der herrlich schrägen Vorabversion: Lediglich eine spanische Sprachausgabe war enthalten. Ein Wörterbuch müssen Sie dennoch nicht kaufen. Bis zur Veröffentlichung am 15. Oktober soll das Spiel komplett deutsch synchronisiert sein, was – schließt man aus dem Wortwitz der Bildschirmtexte – eine prima Sache werden sollte. Für die Umsetzung der Sprachaufnahmen zeichnet Toneworx verantwortlich, die schon *The Westerner* und *Runaway* Deutsch beibrachten. Ach ja: Genau wie Sex macht auch das Knobeln mehr Spaß, wenn Sie zu zweit bei der Sache sind. Deshalb spendiert man *Clever und Smart* sogar einen kooperativen Mehrspielermodus.

MARC BREHME

CLEVER & SMART

GENRE:	Adventure
ENTWICKLER:	Alcachofa Soft/Crimson Cow
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	15. Oktober 2004
VERGLEICHBAR:	Runaway, The Westerner
INTERNET:	www.alcachofasoft.com

KOMMENTAR

MARC BREHME

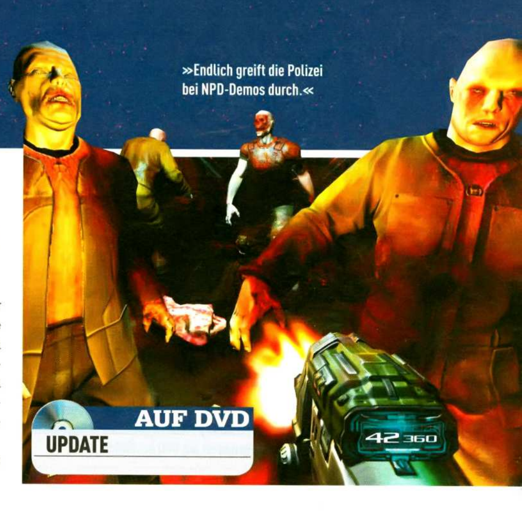


Schon nach den ersten Spielsekunden grinste ich mir ständig einen ab und kicherte vor mich hin. Nein Kollegen, ich surfte diesmal nicht auf Porno-Webseiten, sondern war in die bunte Comicwelt von *Clever und Smart* abgetaucht. Die dämlichen Kommentare der charmanten Volltrottel haben mich voll weggebeamt. Solche Hirnis brauchen wir unbedingt für unsere BU-Konferenzen. Hmm, haben wir ja, fällt mir ein. Aber mit unseren Redaktions-Deppen kann man ja sonst nichts anfangen, während Sie mit Jeff und Fred kooperativ übers Internet Spielchen treiben. Wer die Comicserie mag und auf Adventures steht, sollte sich den Titel unbedingt vormerken. Ich bin schon ganz heiß – her damit!

TEST

Altenpflege

Kümmern Sie sich um Ihre Zombies, sonst sieht DOOM 3 irgendwann alt aus!



»Endlich greift die Polizei bei NPD-Demos durch.«

Ego-Shooter | Was soll man von einem Beta-Patch V1.05 halten, den weder Activision noch id Software offiziell unterstützen? Nun, jede Menge! Immerhin verbessert er Details in Bezug auf Mehrspieler-Modus, Stabilität, Benutzeroberfläche und vieles mehr. Bevor Sie das Ding installieren, sollten Sie allerdings alle vorher aufgespielten Mods entfernen, da diese Konflikte verursachen können. Kleiner Wermutstropfen: Alte Spielstände starten mit dem Patch nur noch am Anfang des jeweiligen Levels. Abonnenten unserer Ab-18-Edition bieten wir voraussichtlich schon in der kommenden Ausgabe ein echtes Schmankerl: Die offizielle Demo zu *Doom 3*.

JOACHIM HESSE

Info: www.doom3.com



»Umschnalldildos stehen bei manchen Tieren hoch im Kurs.«

Sie haben pferdig!

Mit dem Patch auf Version 1.7 spielt SACRED seine Pferdestärken aus.

Action-Rollenspiel | Da können BattleNet-Jünger mosern wie sie möchten: Für Soloabenteurer ist *Sacred* ein erstklassiger Ersatz für *Diablo 2*. Der neue Patch entfernt netterweise noch ein paar Probleme bei Annahme und Abschluss der Missionsaufträge. Hauptaugenmerk liegt bei dem Update aber auf dem Mehrspieler-Modus. Um hier alle kleinen Verbesserungen aufzuzählen, bräuchten wir zwei Seiten. Nur so viel: Es sollte nun wesentlich seltener vorkommen, dass Gegenstände verschwinden und mit den Pferden dürften Sie nun auch kaum noch Probleme haben. Ende Oktober erwartet Sie zudem ein dicker Patch, der zusätzliche Regionen und Missionen bietet. Wir bleiben für Sie am Ball.

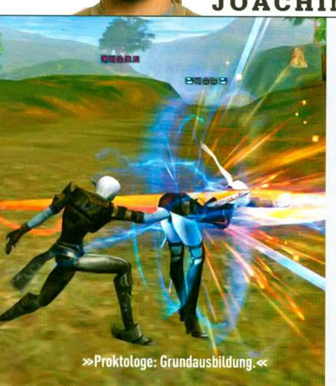
JOACHIM HESSE

Info: http://sacred-game.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DIE VORSTELLUNGSKRAFT

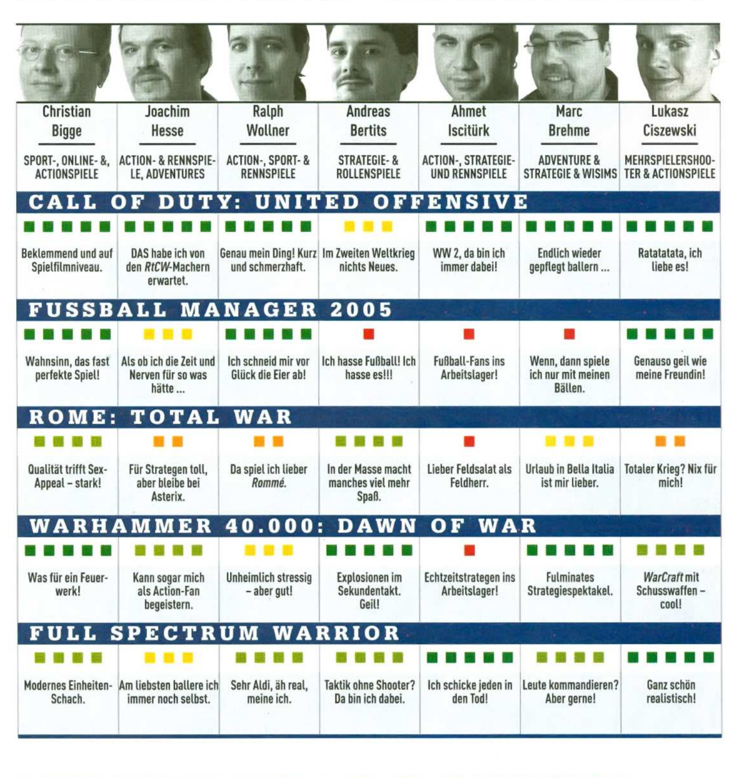

»Proktologe: Grundausbildung.«

Böse ist, wer Böses denkt!

Wir bekommen jeden Monat Zuschriften von Lesern, die uns Screenshots mit vermeintlich geheimen Sexbotschaften der Entwickler senden. Zu sehen sind meist Spielcharaktere in eindeutigen Posen. Zum Glück besteht die Redaktion nur aus charakterlich gefestigten Personen, die es gewohnt sind, schlimme Dinge zu sehen [Anmerkung der Red.: Trotzdem: Das Bild von deiner Freundin möchten wir nie mehr zu Gesicht bekommen, Lukasz!]. Wahrscheinlich haben auch Sie, der/die Sie diesen Text gerade lesen, uns schon solche Bilder geschickt. Geben Sie es ruhig zu! Bei *Far Cry* ein bisschen die Leichen zurechtgerückt, hmmm? Dazu kann ich nur eines sagen: Sie sind krank – doch Sie sind nicht allein. Der in den Vereinigten Staaten lebende Japaner Kato Tanaka sammelt solchen Schweinkram. „The Accidental Video Game Porn Archive" nennt er das Ganze. Grob übersetzt heißt das „Archiv für zufällig entstandene Pornobildchen aus Videospielen". Sie finden das im Internet unter www.ocf.berkeley.edu/~derekyu/pr0n. Die Chose ist natürlich nicht wirklich pornographisch, sondern einfach nur urkomisch. Etwas Fantasie müssen Sie allerdings schon mitbringen, um zwei Soldaten in *America's Army* orale Praktiken oder zwei Monsterechsen in *Asheron's Call 2* Po-Sex zu unterstellen. Mein Favorit ist der Screenshot aus dem Online-Rollenspiel *Lineage 2* (siehe Bild links). Die Farben gefallen mir einfach gut. Was allerdings so ein kleiner Clipping-Fehler auf der Seite verloren hat, weiß ich auch nicht. Sollten Sie nun auf den Geschmack gekommen sein und möchten nicht nur uns mit merkwürdigen Bildern belästigen: Nur zu! Mister Tanaka-san sucht ständig neue Exponate.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski
SPORT-, ONLINE- &, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE						
■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Beklemmend und auf Spielfilmniveau.	DAS habe ich von den *RtCW*-Machern erwartet.	Genau mein Ding! Kurz und schmerzhaft.	Im Zweiten Weltkrieg nichts Neues.	WW 2, da bin ich immer dabei!	Endlich wieder gepflegt ballern ...	Ratatatata, ich liebe es!
FUSSBALL MANAGER 2005						
■■■■■	■■■	■■■■■	■	■	■	■■■■■
Wahnsinn, das fast perfekte Spiel!	Als ob ich die Zeit und Nerven für so was hätte ...	Ich schneid mir vor Glück die Eier ab!	Ich hasse Fußball! Ich hasse es!!!	Fußball-Fans ins Arbeitslager!	Wenn, dann spiele ich nur mit meinen Bällen.	Genauso geil wie meine Freundin!
ROME: TOTAL WAR						
■■■■	■■	■■	■■■■	■	■■■	■■
Qualität trifft Sex-Appeal – stark!	Für Strategen toll, aber bleibe bei Asterix.	Da spiel ich lieber *Rommé*.	In der Masse macht manches viel mehr Spaß.	Lieber Feldsalat als Feldherr.	Urlaub in Bella Italia ist mir lieber.	Totaler Krieg? Nix für mich!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR						
■■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■	■■■■■	■■■■
Was für ein Feuerwerk!	Kann sogar mich als Action-Fan begeistern.	Unheimlich stressig – aber gut!	Explosionen im Sekundentakt. Geil!	Echtzeitstrategen ins Arbeitslager!	Fulminates Strategiespektakel.	*WarCraft* mit Schusswaffen – cool!
FULL SPECTRUM WARRIOR						
■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■
Modernes Einheiten-Schach.	Am liebsten ballere ich immer noch selbst.	Sehr Aldi, äh real, meine ich.	Taktik ohne Shooter? Da bin ich dabei.	Ich schicke jeden in den Tod!	Leute kommandieren? Aber gerne!	Ganz schön realistisch!

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Bedeutung
91 - 100%	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Black Mirror	Unknown Identity	06/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
Spellforce: The Breath of Winter	Phenomic	08/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Joint Operations:	Novalogic	09/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Asheron's Call 2	Turbine	02/2003
Everquest: Lost Dungeons of Norrath	Verant/Sony Online	01/2004
Star Wars Galaxies	Sony Online	02/2004
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 05	Codemasters	11/2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Gothic 2: D. Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KOTOR	Lucas Arts	01/2004
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims 2	Maxis	10/2004
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2005	EA Sports	11/2004
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

»Hey, du hälst die Panzerfaust falsch herum! Nee, war nur Spaß. Wollte einfach die Stimmung auflockern!«

Deutschland vor, noch ein Rohr!



Als Soldat im Zweiten Weltkrieg kommt man ganz schön rum. Das CALL OF DUTY-Add-On UNITED OFFENSIVE führt Sie nach Belgien, Italien, Holland, Russland ...

- Nur mit *Call of Duty*-Vollversion spielbar
- 4 Einzelspielerkapitel
- 13 Einzelspieler-Missionen
- Drei neue Mehrspieler-Modi
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 11 neue Waffen

So spielt sich CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Eigentlich wurde im Zweiten Weltkrieg dauernd nur geballert. Doch Ballern ist nicht gleich Ballern, Sie verstehen?

Sie stehen mit Ihren Kameraden in einem verschneiten Wald und lauschen den Ausführungen des Sergeanten. Einen Steinwurf entfernt scheinen sich ein paar Krauts herumzutreiben, die eine Abreibung verdienen. Es ist lange her, dass Sie den Feind vor der Flinte hatten, also macht sich Ihr Trupp sofort zu den genannten Koordinaten auf. Zuerst erspähen Sie nur vereinzelte Wehrmacht-Soldaten, die sofort das Feuer eröffnen. Ein Holzstapel genügt als Deckung. Mit gezielten Schüssen dezimieren Sie die virtuelle Feindesschar. Sie haben das Gefühl, als würde das Feuergefecht von einem vertrauten Geräusch begleitet, doch es ist jetzt nicht die Zeit, um in Erinnerungen zu schwelgen. Sie hören ein dumpfes, entferntes Krachen und einen Augenblick später bricht um Sie herum die Hölle los. Panzer nehmen Ihre Stellung unter Beschuss. Während Sie zurück zum Jeep flüchten, beten Sie dafür, heil aus der Sache rauszukommen. Der Sergeant setzt sich ans Steuer und beordert Sie ans MG. Die einzige Rettung für Ihre Pixel-Truppe ist, die nächste Ortschaft zu erreichen, wo sich der Stützpunkt befindet. Während Ihr Boss im Schlingerkurs dem Panzer- und Karabiner-Beschuss auszuweichen versucht, nehmen Sie digitale Deutsche aufs Korn. Dass Sie den Stützpunkt nach Minuten der Panik ungeschoren erreichen, gleicht einem Wunder. Gern würden Sie sich jetzt ins Feldbett hauen, doch für Verschnaufpausen ist auch im virtuellen Krieg keine Zeit.

KALTSTART

Im vorigen Abschnitt beschreiben wir den ersten Level des *Call of Duty*-Add-ons *United Offensive*. Auf ein Tutorial, das den Spieler auf das Kommende vorbereitet, haben die Jungs von Gray Matter (*RtCW*) verzichtet. Hier geht es in fünf Sekunden von null auf hundert, so wie vor Möllemanns letzten Atemzügen. Dabei ist interessant, dass die Geschehnisse im Add-on vor dem Finale des Hauptprogramms angesiedelt sind. Ist ja auch logisch, da man in den letzten Zügen von *Call of Duty* im Berliner Reichstag einmarschierte, um dem Naziregime den wohlverdienten Todesstoß zu verpassen. *United Offensive* kommt ebenfalls ohne Story aus und lässt den Shooter-Fan zusammenhanglose Aufträge absolvieren. Zu Beginn jeder Mission erteilt Ihnen meist ein KI-Vorgesetzter kurze Anweisungen, dann geht's direkt in die Schlacht. Eine Beziehung zu Ihrer Spielfigur aufzubauen ist unmöglich und war von den Entwicklern auch nicht



»Party vorbei: Stripper kam zu spät aus der Torte.«

BALLERN

Es vergeht kaum ein Moment, wo Sie nicht den virtuellen Abzug betätigen müssen.

FAHREN

Panzerfahren war ja schon im Erstling eine Mordsgaudi. Jetzt macht es noch mehr Spaß!

SPRENGEN

Der Feind hat zu viel Artillerie. Deshalb sollten Sie so viel wie möglich wegsprengen.

BESCHÜTZEN

Sie kämpfen immer im Team und auf einige Kameraden sollten Sie besonders gut aufpassen. Ständig brüllen Ihnen Vorgesetzte

GEHORCHEN

Befehle entgegen. Da haben Sie zu gehorchen!

Battlefield für Arme?

Nach dem virtuellen Ableben zeigt die Abschusskamera Ihre letzten Sekunden aus der Sicht des Feindes.

Der rundum verbesserte Mehrspieler-Modus erinnert nicht nur entfernt an EAs Mehrspieler-Spektakel.

Die elf neuen Mehrspieler-Karten sind um einiges größer als beim Vorgänger und damit man sich nicht die Füße platt läuft, stehen nun auch dort erstmals Fahrzeuge wie Jeeps und Panzer zur Verfügung. Natürlich können diese von mehreren Spielern bemannt werden, sodass etwa ein Zocker das Bordgeschütz bedient, während ein anderer die Fahrzeugkontrolle übernimmt. *Battlefield 1942* lässt grüßen. Bis zu 64 Spieler tummeln sich in den neuen Spielmodi Herrschaft, Capture the Flag und Basisangriff. Damit nicht jeder Teilnehmer auf Einzelkämpfer macht und die Arbeit von seinen Mitspielern erledigen lässt, haben sich die Entwickler ein schlaues Rangsystem ausgedacht. Wer Missionsziele erfüllt, steigt auf und freut sich über diverse Privilegien. Das bedeutet etwa mehr Munition, Granaten und sogar ein Fernglas, mit dem Sie Luftangriffe anfordern. Wir wünschen uns für den nächsten Teil das PC-ACTION-Chefredakteurs-Rangsystem. Andere die Arbeit machen lassen, trotzdem im Rang steigen und dafür noch die Lorbeeren kassieren.

»Wenn Milliardäre Schiffe versenken spielen ...«

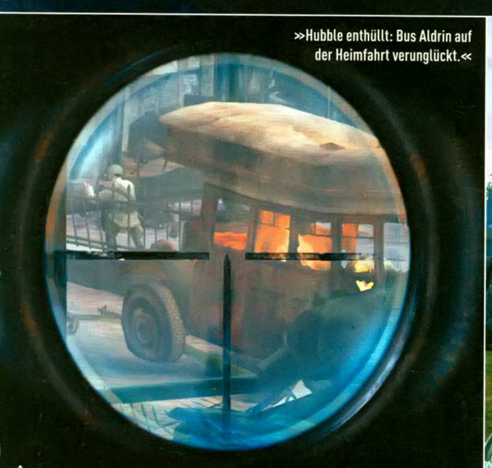
vorgesehen. Schließlich legte man auch im „echten" Zweiten Weltkrieg wenig Wert auf Einzelschicksale. Lediglich die Lade-Bildschirme erlauben einen kleinen Einblick in die Persönlichkeit Ihres Alter Ego. Dies geschieht in Form von Briefen, die die tapferen Pixelsoldaten an ihre Liebsten schicken.

GANZ GROSSES KINO

Vier Kapitel, in 13 Missionen aufgeteilt, warten auf Sie. Im Laufe der derben Dauer-Action schlüpfen Sie in die Rolle eines Amerikaners, Russen und Engländers. Dementsprechend abwechslungsreich gerieten auch die Schauplätze. Die berühmte Schlacht in den Ardennen bildet den Auftakt, danach geht es in die belgische Kleinstadt Foy und bevor der Abspann über den Bildschirm flimmert, haben Sie halb Europa besucht. Holland, Italien, Russland und Frankreich markieren Ihre Reiseroute des Schreckens. Das ist realistisch, weil man da ja auch in Wirklichkeit nur unter Zwang hinfahren würde. Jede Mission inszenierte man mit einer unglaublichen Liebe zum Detail. Selbst in Situationen, wo Sie gar nicht die Zeit haben, sich umzusehen, geht im Hintergrund die Post ab. Kriegsgefangene trotten vorbei, Bomber zerschneiden den Himmel und werfen ihre tödliche Fracht ab, Brücken fliegen in die Luft, ganze Kompanien stürmen mit Panzerunterstützung Richtung Horizont und irgendwo dazwischen kämpfen Sie ums virtuelle Überleben. Es gibt keinen WW2-Titel, der eine annähernd dichte Atmosphäre erreicht. Ja, den Vorgänger eingeschlossen.

BESSER IST DAS

Damit wären wir schon bei den Verbesserungen, die das Add-on mit sich bringt. Eine grundlegende Neuerung ist die Sprint-Taste. Solange diese gedrückt wird, legt die Spielfigur einen Zahn zu. Allerdings bringt es nichts, den Sprint auf die Feststell-Taste zu legen. Denn erstens geht dem Re-



»Hubble enthüllt: Bus Aldrin auf der Heimfahrt verunglückt.«



»Tank Elstner hatte seine Saalwette verloren..«


»Lass mich bitte schnell noch mal den Macarena tanzen!«

Gut gemacht, du Depp!

Im Mehrspieler-Modus von *Call of Duty: United Offensive* belohnt man Sie für gute Arbeit reich. Im echten leben ist das nicht immer so. Eine Rangliste der Ausgebeuteten:

1. PROF. KARLHEINZ BRANDENBURG
Der Leiter des Fraunhofer-Instituts für Digitale Medientechnologie (IDMT) entwickelte eine Möglichkeit, digitale Audiodaten zu komprimieren. Das Verfahren, uns allen unter dem Namen MP3 bekannt, ist aus der heutigen Welt kaum noch wegzudenken. Statt das Ganze in Eigenregie auf den Markt zu bringen und der reichste Mann der Welt zu werden, mimte er den Samariter und ließ sich mit dem Deutschen Zukunftspreis abspeisen. Zwar zeigt Herr Brandenburg bis heute nach außen keine Reue, doch wir sind uns sicher, dass er sich jede Nacht in den Schlaf heult.


Foto: action press

Foto: action press

2. JOHN PEMBERTON
1831 erblickte diese arme Sau das Licht der Welt. Bei seiner Suche nach einem erfrischenden Getränk, das ordentlich knallt, erfand John ganz nebenbei die Brause, die später als Coca Cola berühmt wurde. 1888 verkaufte er das Rezept für die sagenhafte Summe von 2.300 US-Dollar. Wenn man bedenkt, dass die Zuckerplörre momentan rund 270 Millionen Mal am Tag getrunken wird, stellt sich dieser Deal als recht unglückliche Fehlentscheidung raus. Die Chancen, dass Pemberton bis zu seinem Tod jemals wieder gute Laune hatte, sind äußerst gering.

3. THOMAS ANDERS
Der hüftbetonte Solariumbesucher musste jahrelang mit Ohrengift-Spritze Dieter Bohlen zusammenarbeiten – ein erniedrigendes Angestelltenverhältnis. Schlimmer hat es wohl nur noch Saddams Leibgarde erwischt. Trotzdem kam er nach der Trennung von Modern Talking wieder bei Bohlen angekrochen, was wohl am schrumpfenden Bankkonto lag. Dieser dankte ihm die Loyalität mit noch mehr erniedrigenden Bemerkungen, die es sogar in Buchform in die Bestsellerlisten schafften. Unbestätigten Gerüchten zufolge brachte Anders es als Trällerhannes immerhin auf einen Monatslohn von 500 Euro.


Foto: action press

kruten nach ein paar Sekunden die Puste aus und zweitens ist während des Extrem-Joggings die Waffe unbrauchbar. Im Idealfall nutzen Sie die Taste, um flott von einer Deckung zur anderen zu hecheln, so wie Michael Jackson im Gerichtssaal. Das Waffenarsenal bietet elf neue Waffen, von denen sich vor allem der Flammenwerfer in unsere Herzen brannte. Um mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, hat man zahlreiche „Baller alles ab, was sich bewegt"-Passagen eingebaut. Mal sitzen Sie am Geschütz einer B-17 und holen deutsche Qualitäts-Jäger vom Himmel, dann dürfen Sie als bewaffneter Motorrad-Beifahrer die Gegnerreihen ausdünnen und weil es so schön war, übernehmen Sie in Russland die Kontrolle über eine Flugabwehr-Kanone. Klar, dass die lustige Panzerfahrt aus dem Erstling auch ihren Weg ins Add-on gefunden hat. Generell sind diese Sequenzen dank der filmreifen Umsetzung ein Heidenspaß. Die *Moorhuhn*-Einlage in der B-17 dauerte uns allerdings einen Tick zu lang. Minutenlang einfach nur Flieger abzuschießen, ist dann doch zu viel des Guten.

SCHNÖRKELLOS

Die meiste Zeit verbringt man damit, heranstürmende Digi-Gegner niederzumähen. Das mag auf den ersten Blick eintönig klingen, doch in diesem Fall ist es das ganz und gar nicht. Das Zauberwort lautet „Scripting" und diese hohe Kunst beherrschen die Entwickler anscheinend im Schlaf. Sie stürmen beispielsweise eine Kirche, die vermeintlich leer steht, und plötzlich stehen Sie mitten im Kreuzfeuer des Feindes. Nachdem Sie es mit Müh und Not schaffen, das Gebäude in Ihre Gewalt zu bringen, naht das nächste Unheil. Soldaten mit Panzerfäusten nähern sich, um die alliierten Tanks zu zerstören. Also liegt es an Ihnen, die Typen an der Erfüllung ihres Auftrags zu hindern. Mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet, klettern Sie auf den Kirch-


»Es stimmt tatsächlich: Rauchen ist aller Laster Anfang!«


»Riss im Raum-Zeit-Kontinuum. Der Laster explodiert, bevor das Flugzeug drauffällt.«

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

VERGLEICH

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT | CALL OF DUTY

ATMOSPHÄRE

92% Adrenalin pur! Packender wurde bislang kein WW2-Shooter inszeniert.

83% Kann auch heute noch fesseln. Vor allem Omaha Beach rockt die Hütte.

87% Die gescripteten Ereignisse sorgen für einen fast perfekten Spannungsbogen.

GRAFIK

85% Die alte *Q3*-Engine hat doch noch einiges auf der Pfanne.

78% Technisch nicht mehr auf der Höhe, aber noch immer ansehnlich

82% Nach wie vor schön anzusehen, wobei der Nachfolger noch eins drauflegt.

MEHRSPIELER-SPASS

87% Steuerbare Fahrzeuge, elf dicke Karten und ein neues Rangsystem. Cool!

83% Der Mehrspieler-Modus ist sein Geld wert, wenn auch mittlerweile etwas altbacken.

85% Der Einzelspieler-Teil mag zu kurz sein, doch im Netz bringt *CoD* fast ewig Spaß.

SPIELSPASS

85% Pausenlose Dauer-Action. Leider ist das Vergnügen nur von kurzer Dauer.

82% Omaha Beach! Wir sagen nur Omaha Beach!

83% Das Add-on ist knapp besser, aber Laune macht das Ganze immer noch.

90% | 75% 10% 15% | 90%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Denken, BLAU=Story

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PCACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	orange rot	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	orange rot	hellgrün gelb	hellgrün gelb	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	orange rot	hellgrün gelb	hellgrün gelb	grün hellgrün	grün grün	grün grün	grün grün	grün grün	grün grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	orange rot	hellgrün gelb	hellgrün gelb	grün hellgrün	grün grün	grün grün	grün grün	grün grün	grün grün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (rot) | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (gelb) | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (grün)

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot	rot rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	orange rot	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange	orange orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	orange rot	hellgrün gelb	hellgrün gelb	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün	hellgrün hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	orange rot	hellgrün gelb	hellgrün gelb	grün hellgrün	grün grün	grün grün	grün grün	grün grün	grün grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	orange rot	hellgrün gelb	hellgrün gelb	grün hellgrün	grün grün	grün grün	grün grün	grün grün	grün grün

LEISTUNGSMERKMALE

Genau wie beim Hauptprogramm brauchen Sie bei *United Offensive* gerade für Gefechte mit zahllosen Soldaten gleichzeitig einen schnellen Prozessor. Ab 2.400 MHz ist die höchste Detailstufe flüssig spielbar. Bei der Grafikkarte ist der Shooter genügsamer: Schon mit einer Radeon 9600 XT oder FX 5700 Ultra sollten Sie für eine bessere Bildqualität 2x Kantenglättung und 4:1 anistrope Filterung aktivieren.

PRO & CONTRA

- \+ Unglaubliche Atmosphäre
- \+ Action nonstop
- \+ Überraschend gute Grafik
- \+ Bombastischer Sound
- \+ Gute deutsche Sprachausgabe
- \+ Überzeugender Mehrspieler-Modus
- \+ Humaner Preis
- − Sehr kurze Spieldauer
- − Keine echte Story
- − Stellenweise sauschwer



turm und versuchen Ihr Glück. Ihre Lage ist so erfolgversprechend wie ein Friedensnobelpreis für Osama Bin Laden. Doch als guter Soldat nehmen Sie es trotzdem mit der Übermacht auf! Unser absoluter Favorit ist der Einstieg ins Russland-Kapitel. Sie befinden sich mit anderen armen Schweinen in einem Zugwaggon. Am Ziel werden Sie rausgetrieben und auf Lastwagen verfrachtet, die Sie zur Front bringen. Das ist keine Spazierfahrt, denn just in diesem Moment wird der Sektor von feindlichen Bombern heimgesucht. Die Hälfte der Lastwagen geht in Feuerbällen auf, virtuelle Körper fliegen durch die Luft, komplette Straßenzüge fallen in sich zusammen und Sie sitzen mit offenem Mund vor dem Monitor. Für solche Spielmomente danken wir dem Herrn.

WIEDERHOLUNGSTÄTER

Ein großes Manko des Add-ons ist die Kürze der Einzelspieler-Kampagne. Keine sieben Stunden reine Spielzeit vergingen, bis wir die letzte Mission beendeten. Müsste man einige haarige Passagen nicht mehrmals spielen, weil man wieder mal an der entscheidenden Stelle ins THC-freie Gras beißt, ginge es wohl noch schneller. So etwas drückt natürlich auf





die Wertung, so wie das Arbeitslosengeld 2 auf die Stimmung unserer ausländischen Mitbürger. Doch dafür muss man *United Offensive* zugute halten, dass es sich um ein siebenstündiges Extrem-Brett handelt, dass man getrost mehrmals durchspielen kann. Den stark verbesserten Mehrspieler-Modus sollten Nörgler auch nicht unter den Teppich kehren. Drei neue Spielmodi, elf dicke Karten, ein neues Rangsystem und coole Fahrzeuge machen so viel Laune, dass wir dem Mehrspieler-Teil gleich einen eigenen Kasten spendierten.

GUT SCHAUT'S AUS

Sicherlich gibt es in Zeiten von *Far Cry* und *Doom 3* hübschere Ego-Shooter. Was Gray Matter aber aus der betagten *Q3*-Engine rausgeholt haben, verdient den Beifall der Zockergemeinde. Die Spielwelt ist lebendig und wirkt zu keiner Zeit steril oder „unecht" wie ein Ab-16-Porno. Riesige Außenlevels, die nur so vor Details strotzen, lassen einen das lineare Spiel-Design fast vergessen. Die Animationen der Soldaten gelangen hervorragend – da hat sich wieder jemand große Mühe gegeben, das virtuelle Ableben armer Pixelkrieger spektakulärer denn je aussehen zu lassen. Die Explosionen und Effekte kommen ebenfalls um einiges besser als im Hauptspiel. Allerdings hat die Pracht auch ihren Preis, denn wer alle Details hochdreht, sollte in Sachen Hardware gut gerüstet sein. Kommen wir zur akustischen Seite: Die Soundeffekte gehören zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Wenn es in *United Offensive* kracht, dann kracht es richtig. Die deutsche Sprachausgabe komplettiert den positiven Gesamteindruck. Unser Fazit: Eine längere Einzelspieler-Kampagne hätte dem Titel eine weitaus höhere Wertung beschert, doch 25 Euro kann man trotzdem kaum besser anlegen. Okay, Kollege Bertits hat dafür seinen Hochzeits-Smoking erstanden. AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Was Gray Matter noch aus der alten *Quake 3*-Engine zaubert, verdient meine Hochachtung. Dass *Doom 3* besser aussieht, ist klar, doch trotzdem hat *CoD: UO* viele Momente, an denen man freiwillig ein paar Kugeln schluckt, um sich in Ruhe die Optik reinzuziehen. Ich habe übrigens festgestellt, dass es in keinem anderen Spiel so viele Explosionen zu sehen gibt. Selbst auf einer Kreuzung, die nur von Frauen befahren wird, kracht es nicht so häufig wie in diesem Action-Feuerwerk. Mir ist es übrigens egal, ob nach rund sechs Stunden Feierabend ist. Hier geht nämlich dermaßen die Post ab, dass man das Ganze getrost mehrmals durchspielen kann.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Dieses Dingens ist wie ein siebenstündiger Hindernislauf (ja, ich brauchte eine Stunde länger als der Osmane!). Ballern, in den Schlamm schmeißen, ballern, kriechen, ballern, sprinten, ballern, hechten – ich bin jetzt noch ganz fertig! Wer mal so lange am Stück Sport getrieben hat, weiß, dass das reicht. Doch schon eine halbe Stunde nach dem Abspann vermisste ich den Adrenalinkick und siebe seitdem im Netzwerk rum. Ja, *United Offensive* ist kurz, aber definitiv seinen Preis wert, weil jede Spielsekunde Spaß pur bringt. Zartbesaitete Naturen dürfen aber nicht zocken und belegen aufgrund der Thematik und der USK lieber einen Häkelkurs.

COD: UNITED OFFENSIVE

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Gray Matter
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.gmistudios.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Herrschaft, Capture the Flag, Basisangriff; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	85%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT - Packende Baller-Action ohne Atempause!

Traumpflegerin

Wer viel träumt, verpennt sein Leben. Bei PSYCHOTOXIC ist das anders: Hier rettet Angie Prophet die Welt im Schlaf.

IM VERGLEICH

Far Cry	91%
Doom 3	89%
Psychotoxic	68%

Doom 3 und *Far Cry* spielen in der ersten Liga. *Psychotoxic* schafft gerade den Sprung in die Bezirksklasse. Das liegt nicht allein an der Optik. Die Referenzspiele glänzen auch durch abgefahrene Monster und gruselige Atmosphäre. Die Gegner bei *Psychotoxic* erschrecken höchstens Pubertierende.

- 19 reale, 10 Traumlevels
- Satte 19 Waffen
- Mehr als 90 Gegnertypen
- Apokalyptische Atmosphäre
- 4 Engelsfähigkeiten
- Spielt in einem Höhlensystem unter New York

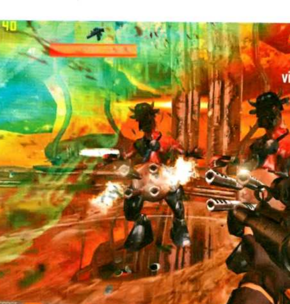
»Mutternschutz? Abgelaufen!«

Im Gegensatz zur Hauptdarstellerin des Spiels ist die Hintergrundgeschichte total flach. Satansjünger Aaron Crowley will zusammen mit seinen Anhängern die Welt unterjochen. Um seinen düsteren Plan zu verwirklichen, hat er den vierten Reiter der Apokalypse reaktiviert, eine mysteriöse Maschine aus dem antiken Babylon. Dieses unheilvolle Gerät befindet sich in einem Höhlensystem tief unter New York. Dort produziert das Ding unablässig mikroskopisch kleine Naniten, die sich in Windeseile über den Globus verteilen und das Gewaltpotenzial der Menschen steigern. Wenn das Gerät nicht bald zerstört wird, versinkt der blaue Planet im Sumpf des Terrors. Also nichts wie ran an die Arbeit!

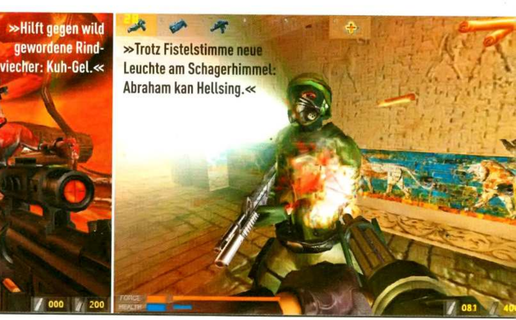
MACH DICH KNACKIG

Sie sind Angie Prophet, eine Frau wie ein Engel. Und das im wahrsten Sinne des Wortes. Die Schnecke verfügt nämlich über himmlische Fähigkeiten, von denen sie anfangs aber so gut wie gar nichts weiß. Nach ihrer Schicht im Devil's Inn, einer üblen Spelunke, wird die Kleine von FBI-Agenten heimgesucht, die sie ins Hauptquartier bringen. Dort erfährt uns' Angie, dass nur sie die Welt vor Aaron Crowley retten kann. Sekunden später stürmen Sektenanhänger das Gebäude – der Kampf hat begonnen. Die Zwischensequenz endet mit einer geschmeidigen Kamerafahrt hinein in die altbewährte Ego-Perspektive. Während des Schwenks haben Sie zum ersten Mal freie Sicht auf Angies Prachtarsch samt ihrem lecker String. Wir Chauvis! Der extreme Motivationsschub ist allerdings nur von kurzer Dauer, denn bereits nach wenigen Minuten entpuppt sich *Psychotoxic* als seichte Ballerorgie mit durchwachsener Technik. Die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, durch mehr oder weniger dunkle Gänge zu latschen und Wachposten umzunieten. Immerhin sind die Jungs einigermaßen schlau, reagieren auf Geräusche und erweisen sich zum Leid der Hauptdarstellerin als enorm treffsicher. Wenigstens lassen Crowleys Handlanger bei ihrem Ableben die Waffe fallen. Deshalb kommt es nie zu Munitionsknappheit. Falls Sie dennoch einmal ohne blaue Bohnen dastehen, benutzen Sie eben Schlagstock oder Elektroschocker. Es dauert zwar damit ein bisschen länger, bis sich Erfolge einstellen, führt aber zum gleichen Er-

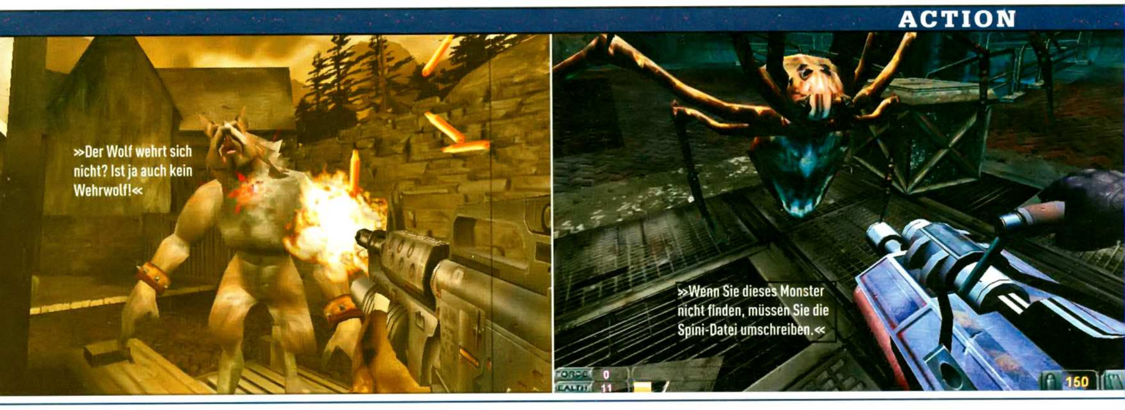
»Das Loch nässt.«



»Hilft gegen wild gewordene Rindviecher: Kuh-Gel.«



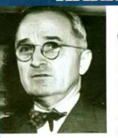
»Trotz Fistelstimme neue Leuchte am Schagerhimmel: Abraham kan Hellsing.«



Was für ein Arsch!

In letzter Zeit erfreut sich die Videospielgemeinde an Reizüberflutung: *Catwoman*, *Alias* und *Psychotoxic* haben Hauptcharaktere, die einen mit virtuellen Hinterteilen erfreuen. Zeit, sich um reale Tatsachen zu kümmern. Hier einige der bekanntesten Ärsche der Zeitgeschichte:

HARRY S. TRUMAN



Harry ließ im zweiten Weltkrieg die Bombe platzen. Die Atombombenattacken auf Hiroshima und Nagasaki sind bis heute der größte terroristische Akt der Menschheit. Bei dem Angriff kamen über 200.000 Menschen ums Leben. Ein Riesenarsch, der Typ!

KAISER NERO


Foto: action press

Der Pyromane liebte es, Leute anzuzünden. Vor allem Christen. Die Verfolgung der Jesus-Anhänger startete im Jahr 64. Tausende von Gläubigen kamen auf brutalste Weise um. Kurz vor seinem Ende drehte er völlig durch und zündete Rom an. Amen.

OSAMA BIN LADEN


Foto: action press

Der Meister des Terrors schreckt vor keiner menschenverachtenden Tat zurück. Sein schlimmster Anschlag ist zweifellos der Angriff auf das New Yorker World Trade Center am 11. September 2001. Hoffentlich trifft ihn der Blitz beim Kacken.

gebnis. Außerdem macht es teuflisch viel Spaß, den Satansbraten die Nüsse zu rösten. Die anderen Waffen sind nicht minder interessant. Mit mächtigem Sound und spürbarer Durchschlagskraft putzen Sie die Feinde von der Platte. Meist reicht eine gezielte Salve aus, um Gegner unschädlich zu machen. Dummerweise spielen etliche Missionen im Dunklen, sodass Sie häufig aus dem Hinterhalt überrascht werden oder urplötzlich in ein Loch fallen. Deshalb lohnt es sich, die Gammakorrektur im Options-Menü ordentlich nach oben zu schrauben.

TRAUMPFLEGERIN

Wir hoffen, dass Angie ihr Mundwerk beim Sex besser beherrscht als bei den drögen Dialogen. Was die Schnitte hier ablässt, ist genauso motivierend wie eine Redaktionskonferenz am Montagmorgen. Gut, einige Charaktere klingen richtig professionell, doch der größte Teil der Synchronisation wirkt dilettantisch. Bei den Animationen der Fieslinge kommt es noch schlimmer. Aarons Anhänger bewegen sich so ungelenk wie Bud Spencer beim Wasserballett. Das fällt besonders bei den völlig vermurksten Hechtrollen auf. Überhaupt haut die Technik niemanden vom Hocker. Trotz unspektakulärer Optik kommt es trotzdem zu Ruckelattacken, die Angie das virtuelle Leben schwer machen. Dafür stimmt die Spielphysik: Explosionen lassen Tische und Stühle realistisch durch die Gegend fliegen, Poster wirbeln von der Wand und Tonnen können umgestoßen werden. Das macht die Levels lebendig und schafft Atmosphäre. Dafür sorgen auch die eingestreuten grotesken Traumlevels, bei denen Angie ins Unterbewusstsein anderer Personen eindringt und ihre Gedanken liest. Was für eine Frau ... RALPH WOLLNER

PSYCHOTOXIC

MINDESTENS: 1,3 GHz, 128 MByte RAM, 3,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Nuclearvision Entertainment
	VERTRIEB:	Vidis
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.psychotoxic.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Darauf müssen Sie verzichten
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62 %
STEUERUNG	74 %
GRAFIK	62 %
SOUND	77 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 68 %

BEFRIEDIGEND – Ballerorgie mit einigen Schwächen.

FAZIT

RALPH WOLLNER

In der Haut von Angie Prophet möchte ich auch gern stecken – und wenn es nur zwanzig Zentimeter sind. Die Frau ist wirklich ein Engel. Das ist aber auch schon alles, was mich an *Psychotoxic* richtig begeistern konnte. Der Rest ist durchschnittliche Ballerkost. Wer einen simplen Ego-Shooter ohne knifflige Rätsel sucht, liegt mit *Psychotoxic* dennoch richtig. Hirn abgeben und los geht's!



IM VERGLEICH

Dungeon Keeper	85%
Dungeon Keeper 2	83%
Evil Genius	82%

Die Parallelen zu den beiden *Dungeon Keeper*-Teilen sind unverkennbar: bauen, foltern und böse sein. Doch Elixirs Titel steht mit seiner witzigen, bunten 60er-Jahre-Atmosphäre im krassen Gegensatz zur teuflischen Stimmung von Peter Molyneux Strategie-Hammern. Letztere liegen trotz einer heutzutage unansehnlichen Optik in Sachen Vielfalt und Spielbarkeit knapp vor dem hektischen Geschehen aus *Evil Genius*. Wussten Sie übrigens, dass Elexir-Chef Demis Hassabis einst „Lehrling" von Herrn Molyneux war?

- 3 Hauptcharaktere
- Tutorial
- 10 Fallen
- Sechziger-Jahre-Flair
- Von den *Republic: The Revolution*-Machern

Der Zwerg ruft

Was haben die Protagonisten aus dem Strategietitel EVIL GENIUS mit der PC-ACTION-Redaktion gemein? Sie sind allesamt abgrundtief böse!

Christian Bigge ist ohne Zweifel ein durch und durch bösartiges Superhirn. Keiner versteht es wie er, seine Redaktionssklaven Tag und Nacht auszubeuten und damit massig Kohle zu scheffeln. Zudem plant unser Chef klammheimlich, mit einer Horde geflügelter Affen die Welt zu erobern. Wollen Sie dem wahnsinnigen Don Bigge nacheifern? Dann ist Elixirs Bösewicht-Simulation *Evil Genius* eine willkommene Möglichkeit für Sie, den machtsüchtigen Psychopathen raushängen zu lassen. Hier dürfen Sie nämlich ein weltweit operierendes Imperium aufbauen und ach so böse Taten vollbringen.

GEH HEIM!

Bösewichter gibt es viele in der Welt: Darth Vader, Sauron, Gargamel oder Saddam Hussein, um nur ein paar Namen zu nennen. Am Ende sind die Kerle aber immer die Verlierer. Das ist doch auf Dauer langweilig! In *Evil Genius* läuft's endlich andersrum. Sie wählen einen von drei Charakteren, der Ihrer Ansicht nach zum Weltherrscher taugt (siehe Kasten „Bächtig möse!"), und versuchen, den Globus unter Ihre Gewalt zu bringen. Zusammen mit dem zugehörigen Handlanger und ein paar Arbeitern meißeln Sie auf einer unscheinbaren Touristeninsel eine geheime Basis in einen Berg. Ihre Sklaven tauschen Geldkoffer gegen Dynamit ein, sprengen die gewünschten Räumlichkeiten frei und richten diese hübsch ein. Die Handlanger sind übrigens die einzigen Einheiten, auf die der Spieler direkten Einfluss hat. Sie besitzen zusätzlich Spezialfertigkeiten und können Ihre Einheiten befehligen. Zu einem ordentlichen Stützpunkt gehören Geldspeicher, Baracken und Aufenthaltsräume für die Untergebenen, eine Kontrollzentrale, Ausbildungsräume sowie die beliebten Folterzimmer. Hier dürfen Sie Feinde, Schnüffler oder unschuldige Touristen in Zellen sperren, verhören oder liquidieren. Wer jetzt endlich an das betagte *Dungeon Keeper* denkt, hat Recht und zwei Gummipunkte verdient. Herumfaulende Pixel-Körper packen Sie in Leichensäcke und lagern diese im nächstgelegenen Kühlraum. Witzig: Um Gefangene auf dem Verhörstuhl auszuquetschen, legen Ihre Recken manchmal eine astreine Michael-Jackson-Imitation hin und kommentieren dies mit den Worten „I'm bad, I'm bad, you know it!". Ist Ihnen die Verunglimpfung des Pop-Königs noch nicht gemein genug, verteilen Sie versteckte Fallen in Ihrer Basis. Verirren sich also feindliche Spione oder auf Sie angesetzte Attentäter in den Korridoren, wartet eine Vielzahl an Torturen auf die Eindringlinge. Auswahl gefällig? Aus dem Boden springende Kreissägen, Windmaschinen oder fiese Räucherkammern sorgen bei Ihnen für ähnlich viel Schadenfreude wie beim Betrachten unserer aktuellen PC-ACTION-bringt's-Episode.

WELTREISE

Um ein international anerkannter Imperator zu werden, müssen Sie Arbeiter, Techniker, Wissenschaftler, Agenten und Soldaten in die Einflussbereiche Ihrer fünf verfeindeten Parteien schicken. Ihre Anhänger spionieren Geheimnisse aus, entführen und erpressen Leute, klauen Kohle und schmieden böse Pläne. Jede Ihrer Einheiten hat ständig schwankende Werte in Sachen Gesundheit, Loyalität, Intelligenz, Achtsamkeit und Ausdauer. Geht also die Gesundheit eines Arbeiters zur Neige, verreckt er. Wenn er nach einiger Zeit verblödet,

»Gefahr im Anzug: Norman Schwarzkopf.«

»Tochter des Michelin-Männchens von Gummifetischisten entführt.«

»Oma nicht mehr im Kreis der Familie integriert.«

»Das neue Deo von Bac ist ein echter Brenner.«



Maximilian
Ein winziger, mies gelaunter Industrie-Gigant, der die Welt durch technologische Übermacht erobern will.



Alexis
Elegante, scharfe Multi-Millionärs-Erbin und einziger Östrogenbeutel in der Riege der Bösewichter.

Shen Yu
Mysteriöser, undurchschaubarer Asiate mit riesigem Untergrundnetzwerk und fanatischen Anhängern.

steht er nichtsnutzig in der Gegend rum, kratzt sich den Schädel oder latscht in die hausinternen Fallen. Sie sollten stets für das Wohl Ihrer Männer sorgen und genügend Getränkeautomaten und Tischtennisplatten in den Aufenthaltsraum stellen, damit sie keinen Unfug machen.

BALLER, MANN!

Im Spielverlauf haben Sie nicht nur mit gegnerischen Inspektoren und nervigen Spionen zu kämpfen, sondern auch mit angereisten Touristen, die blöd in der Insellandschaft herumrennen und Ihre Basis unsicher machen. Um solche penetranten Störfälle zu vermeiden, bauen Sie am besten umfangreiche Hotelanlagen auf das Eiland. Dank Cocktailbar, Lobby, Piano-Ecke und Tanzfläche haben die Touris was zu tun und geben endlich Ruhe. Wahlweise können Sie die stressigen Hawaiihemdträger in Ihre Zellen einkerkern oder in die kühlende Leichenhalle verfrachten. Natürlich entscheiden Sie selbst, wie bösartig Sie vorgehen wollen. Wofür wir uns entschieden haben, können Sie sich ja denken. Har, har! LUKASZ CISZEWSKI

EVIL GENIUS

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98 **SINNVOLL:** 1,5 GHz, 256 MByte RAM	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 44,-
	ENTWICKLER:	Elixir Studios
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
	INTERNET:	www.howevilareyou.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	1. Oktober 2004
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix Mehrspieler, es kann nur einen geben!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	77%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 82%

SEHR GUT - Humorvolles und umfangreiches Echtzeit-Strategiespiel.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Anders als in amerkanischen Gefängnissen ist Folter in *Evil Genius* lustig und nützlich. Zwar kupferte man das Grundprinzip von *Dungeon Keeper* ab, Laune macht's aber trotzdem, einen ambitionierten Imperator zu mimen und seine Untergebenen hin und her zu hetzen. Warmduscher wie mich stört es, dass *Evil Genius* zeitweise so schwer wie Japans Sumo-Nationalmannschaft zusammen ist. Und auch die Fallen fallen auffallend (ahhhh) kompliziert aus. Hier fehlt etwas Feinschliff. Trotz der Kritik erwartet Sie ein komplexer und stimmiger Strategietitel.

Sekte oder Selters?

- Eigenständiger Nachfolger
- 12 Gruppierungen
- 4 Spielerarten
- 13 Berufe
- Tutorial
- 140 Einrichtungsgegenstände
- Bisher 16.000 Zocker

»Böse Krankheit: Augenbrauenrundwuchs.«

THE BROTHERHOOD OF CRAHN

Im Online-Rollenspiel NEOCRON 2 tummeln Sie sich in einer Cyberpunk-Welt und dürfen alles machen, was Sie wollen – sogar einer Sekte beitreten. Prima, was?

Während wir Ihnen vergangene Ausgabe 33 Fakten zum Mehrspieler-Spektakel präsentierten, durften wir uns diesen Monat endlich selbst davon überzeugen, was das Online-Rollenspiel auf dem Kasten hat. Dafür schnappten wir uns Christian „SnowCrash" Schütt von 10Tacle und ließen uns beim Beta-Test durch die riesige *Neocron*-Welt führen. Doch bevor wir uns herumtreiben können, geht's zur Charaktergestaltung und Berufsberatung. Dass Sie das Aussehen Ihres Runners selbst gestalten, versteht sich von selbst. Die Wahl Ihres Jobs gerät sogar zur Qual der Wahl: Fette 13 Berufe und vier Spielerklassen (Allrounder, Spion, Mönch oder Tank) stehen zur Wahl. Wie wäre es beispielsweise mit einem Online-Dasein als listiger Meuchelmörder? Oder als hilfsbereiter Sanitäter? Sie wollen doch lieber Fahrer werden? In dem Fall dürfen Sie Panzer und Jeeps über das Schlachtfeld steuern, während Kollegen an den Geschützen ballern. Der Charaktertyp entscheidet zudem, welche Waffen Sie schleppen können. Wir haben uns übrigens für den Straßen-Samurai (Klasse: Tank) entschieden. So konzentrieren wir uns – wie im wahren Leben – weniger auf Fähigkeiten wie Intelligenz oder Geschicklichkeit, sondern auf stahlharte Muckis und Ausdauer. Kratzen wir genug Kohle zusammen, tragen wir schwere Kanonen und (Licht-)Schwerter. So können wir einfach jedem, der uns auf den Sack geht, die Gesichtszüge massieren. Hehe ...

HAB' ZU TUN!

Nach der Berufswahl suchen Sie sich eine Fraktion aus. Die zwölf Gruppierungen haben unterschiedliche Hintergrundgeschichten und Gesinnungen. Je nachdem, welcher Partei Sie beitreten wollen, bekommen Sie ein Apartment im gemütlichen Neocron oder im dreckigen, verwinkelten Dome of York zugeteilt. Dieses dürfen Sie ganz nach Belieben mit 140 Möbelstücken einrichten. Zudem findet sich in Ihrer Bleibe das Terminal, über das Sie auf das City-Network zugreifen. Ob Chats, Foren, Joblisten, Clan-Administration oder Stock X, eine Online-Aktienbörse – über mangelnde Möglichkeiten zum Zeitvertreib müssen Sie sich nicht beklagen. In den beiden Großstädten finden sich die jeweiligen Service-Bereiche für Ihren Charakter. Item- und Waffenläden, Verwaltungsbüros, Bereiche zur Regeneration und ein Gene Replicator stehen bereit. Letzterer teleportiert Sie in die Online-Welt hinaus

Der Preis ist heiß!

»Schon wieder eine Gehaltserhöhung!«

Kohle, Knete und Kröten sind bei Online-Rollenspielen immer ein Thema. Anders als bei gewöhnlichen Offline-Rollenspielen oder Shootern, wird bei Spielen wie *Neocron 2* zum Kaufpreis ein monatlicher Betrag fällig. Wollen Sie ganz neu einsteigen, lassen Sie 29,95 Euro beim Händler. Brauchen Sie lediglich ein Update für den Vorgänger, kostet Sie das 19,95 Euro. Zusätzlich kommt der besagte Monatsbetrag von 12,95 Euro dazu. Wer sich für längere Zeit verpflichten will, zahlt für drei Monate knapp 30 und für ein halbes Jahr 50 Tacken. Probieren Sie die Online-Welt mithilfe unseres Clients auf der DVD einfach für 14 kostenlose Tage aus.


»Nahaufnahme: Roboterkacke.«

»Schwule Terminatoren stehen auf bauchfreie Oberteile.«

Wohnst du noch?


Bigges Geburtstagsparty war ein voller Erfolg.


Auch Bertits hatte alle Freunde eingeladen.

In der *Neocron*-Welt müssen Sie nicht unter der Brücke wohnen. Ein mehr oder weniger gemütliches Apartment stellt man Ihnen. Kommt nur drauf an, für welche Seite und Stadt Sie sich entscheiden. Sie haben die Wahl!



»Die Nase des Kokainsüchtigen ruhe in Fried', Mann!«


»Wenn er noch kleiner wäre, müsste man ihn zu den inneren Werten zählen.«

oder gibt Ihnen den verlorenen Rucksack mit Ihrem Hab und Gut zurück. Öffnungszeiten gibt's zum Glück nicht. Eine besonders ausgefallene Einrichtung ist der Neocron Zoo, der in Kürze seine Pforten öffnet. Dort sind verschiedenste Monster und Lebewesen aus der *Neocron*-Welt ausgestellt. NPCs (vom Computer gesteuerte Figuren) erzählen Ihnen Einzelheiten zu den Viechern. Witzige Idee.

IN-TEAM

An sich ist *Neocron 2: Beyond Dome of York* eher für Gruppenspieler angelegt. Natürlich dürfen Sie sich auch als Einzelkämpfer versuchen. Aber erst im Team oder Clan entfaltet der Online-Rolli seine wahre Stärke. „Mit sozialer Interaktion erreicht man mehr", erläutert unser Spielführer SnowCrash. Zudem bezahlen Sie mehr beim Waffenhändler, wenn Sie alleine antanzen. Zu freundlich müssen Sie zu Ihren Mitspielern jedoch nicht sein. Unter Umständen kriegen Sie von Ihrer Partei die Aufgabe, einen gegnerischen Runner umzunieten, um Ihre Loyalität zu beweisen. Ein interessantes Spiel-Element ist die Möglichkeit, Gegenstände und Waffen mithilfe des so genannten Prozessors nachzubauen. Natürlich gibt es im Vergleich zum fast zwei Jahre alten Vorgänger einiges an technischen Neuerungen. Die Optik glänzt mit DirectX9-Features, neuen Himmeltexturen (Christian Schütt: „Netter Sternenhimmel – ideal für Pärchen"), Motion-Capturing-Animationen und einem gelungenen Wettersystem. Doch vor allem rockt die gelungene Mischung aus Rollenspiel- und Shooter-Elementen, denn in den Outlands nehmen Sie Monster und Bösewichter wie in einem Ego-Shooter aufs Korn.

LUKASZ CISZEWSKI

AUF DVD
BETA-CLIENT

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Einst philosophierte unsere legendäre Ex-Redakteurin Tanja B. (heute: M.) in ihrem Fazit über *Neocron*: „Ich muss Acht geben, dass mir beim Zocken nicht ständig das Essen aus dem Gesicht fällt." Hintergrund: Der Online-Charakter steuert sich ähnlich wie Harald Juhnke nach einem halben Dutzend Maß Gerstensaft. Aber vertiefen Sie sich erst einmal in die komplexe und unglaublich riesige Spielwelt, kommen Sie so schnell nicht wieder raus. Suchtgefahr! Um alle Sehenswürdigkeiten und Neuerungen aus *Neocron 2: Beyond Dome of York* bestaunen zu können, benötigen Sie einen Doppelgänger – soooo riesig ist das Teil.


»Endlich entdeckt: Weißes Loch.«

NEOCRON 2

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 29,- & 12,95,- mtl.
	ENTWICKLER:	Reakktor
	VERTRIEB:	10Tacle
SINNVOLL: 2,6 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.neocron.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Ende September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mehrspielerfreuden mit bis zu 1.500 Spielern pro Server. Was will man mehr?
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: 1.500 Spieler

Rollenspiel-Spektakel für Hardcore-Onliner.



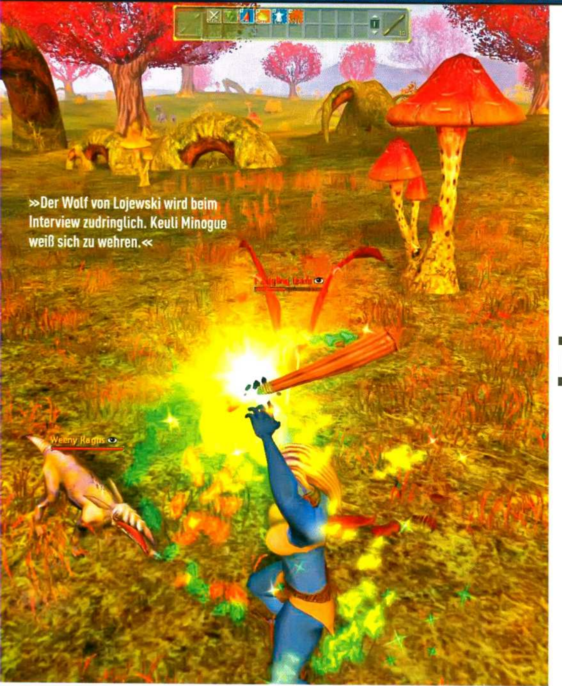
STEUERUNG	74%
GRAFIK	78%
SOUND	76%



Schlag! Fertig?



In THE SAGA OF RYZOM wandern Sie durch eine abgedrehte Fantasywelt und geben Monstern kräftig eins auf die Mütze.



»Der Wolf von Lojewski wird beim Interview zudringlich. Keuli Minogue weiß sich zu wehren.«

Normalerweise treten Sie in Online-Rollenspielen als mächtiger Krieger oder pyromanischer Zauberer gegen fiese Drachen und Orks an. In Nevrax' *The Saga of Ryzom* hingegen verschlägt es Sie auf einen Planeten, der den Begriff „außerirdisch" wirklich verdient. Abgedrehtere Wesen und Pflanzen finden Sie höchstens auf einem schlechten LSD-Trip. Die Welt Atys wird von vier Völkern bewohnt: Blauhäutige Maskenmänner, genannt Zorai, nomadische Fyros, Matis mit einem Faible für Botanik und kleinwüchsige Tryker lungern herum. Wie in jedem guten Online-Rollenspiel wählen Sie zu Beginn eine Rasse aus, bestimmen Geschlecht, Namen und Fertigkeiten. Es liegt an Ihnen, ob Sie eher der Magie frönen, das Schwert sprechen lassen oder gepflegt im Dreck nach Bodenschätzen wühlen. Hat der Spieler sein Alter Ego erschaffen, starten Sie in Atys neben einer der vielen Städte. Während der Protagonist durch die Gegend latscht, um an Aufträge zu kommen oder die zahlreichen, merkwürdigen Monster über den Jordan zu schicken, betrachten Sie die durchaus hübsche 3D-Gegend aus einer Verfolger- oder Ego-Perspektive. Die vielen Menüs gehen aber voll auf den Senkel. Einsteigern fällt es aufgrund der komplexen Optionen schwer, Zugang zu finden.

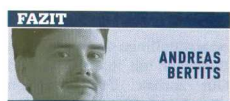


»Führen oft ein Schattendasein:Frauen.«

DER KLEINE UNTERSCHIED

The Saga of Ryzom unterscheidet sich nicht wesentlich von anderen Genre-Vertretern. Sie ziehen in der Gruppe umher, um Ihren Helden zu verbessern, erledigen zahlreiche Aufgaben, treten Gilden bei oder gründen eigene. Ließe sich das Spiel einfacher bedienen, könnte es sich besser gegen die Mitbewerber behaupten. So fasziniert es hauptsächlich durch die Abenteuer in der Gruppe. Und wir reden hier nicht von Sex! Wie sich *The Saga of Ryzom* auf längere Sicht spielt, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

The Saga of Ryzom bringt mir einen Satz ins Gedächtnis, den mein Vater immer zu mir sagt: „Aus dir hätte mal was werden können." Die Welt Atys ist wunderbar abgehoben und unterscheidet sich endlich von anderen Online-Rollenspielen. Warum aber bei der Bedienung geschludert wurde, ist mir rätselhaft. So verzweifelt muss sich mein Opa fühlen, wenn er den Videorekorder programmieren will. Mal checken, wie sich der Titel über längere Zeit zockt. Doch so wie es aussieht, ist er wohl nur Hardcore-Spielern mit einem ausgeprägten Teamgeist zu empfehlen.



»Hilfe, das Raum schifft!«

THE SAGA OF RYZOM

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Nevrax
	VERTRIEB:	MDO Entertainment
SINNVOLL: 2 GHz, 1.024 MByte RAM	**INTERNET:**	www.ryzom.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Erforschen Sie gemeinsam mit bis zu 5.000 Mitspielern die Welt Atys. **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** 5.000 Spieler

Zu komplexes Massenabenteuer in abgefahrener Welt.

TENDENZ

STEUERUNG	67%
GRAFIK	80%
SOUND	74%




UM DAS LAND ZU BEHERRSCHEN,
MUSST DU DIE TIEFEN EROBERN.
Brich in Armies of Exigo mit Elfen und Rittern in neue Welten auf. Bekämpfe teuflische Untiere in den Wäldern und Flusstälern der Oberwelt. Steige dann hinab in die dunklen, erbarmungslosen Höhlen der Unterwelt, um gegen eine noch dunklere Macht anzutreten - die Gefallenen. Ob du auf oder weit unter der Erde kämpfst - dein Feldzug um die Vorherrschaft kennt keine Grenzen.
PC CD-ROM
ARMIES OF EXIGO
Setze mächtige Zaubersprüche ein
Befehlige gewaltige Armeen
Kämpfe strategisch auf zwei Ebenen
Durchbrich die Grenzen des Schlachtfeldes
WWW.AOX.EAPARTNERS.DE
PC CD-ROM
BLACK HOLE ENTERTAINMENT
© 2004 Cinergi Entertainment. All rights reserved. Electronic Arts and Armies of Exigo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

»Bei Beschwerden wird der Markleiter von Hornbach zum Tier.«

AUF DVD
VIDEO

- Basiert auf dem Tabletop-Spiel *Warhammer 40.000*
- Kampagne mit 11 Missionen
- 4 Rassen + Supereinheiten
- 21 Mehrspieler-Karten für bis zu acht Spieler

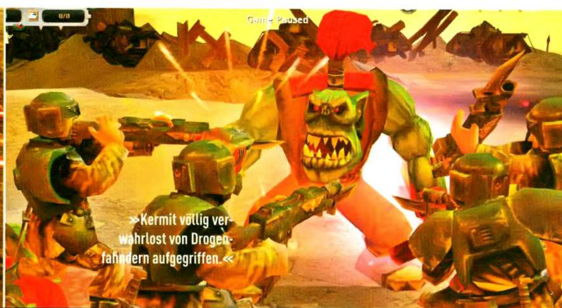


Eine Schlacht Prügel

So wie beim Fetisch-Sex geht's auch in den Kämpfen von WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR deftig zur Sache. Da stehen Sie doch drauf!

Eine gewaltige Explosion erhellt den Nachthimmel, als die Einheit der Space Marines durch die zerbombten Straßen stürmt. Da! Orks springen hinter einer Hauswand hervor und blecken die gelben, spitzen Zähne. Die Soldaten stoppen und legen ihre Waffen an. Mit einem Kampfschrei preschen die grünhäutigen Stinker nach vorn. „Feuer frei!" Das Hauen und Stechen beginnt und hört kaum noch mal auf. Willkommen bei *Warhammer 40.000: Dawn of War*, dem neuen Echtzeit-Strategiespiel von Relic Entertainment. Jawohl, mit diesem Titel zeigen die *Homeworld*-Macher, wie eine gelungene Umsetzung eines Tabletop-Spiels (siehe Extrakasten) aussehen muss. In *Dawn of War* gibt's vor allem eines: rasante Action. Bis zum Abwinken und fett präsentiert. Egal ob in der Einzelspieler-Kampagne, den Mehrspieler-Matches und mit welcher Einheit: Zum Verschnaufen kommen Sie kaum,


»Alfons Schuhbeck erschüttert, Hummer schlagen zurück.«



»Kermit völlig verwahrlost von Drogenfahndern aufgegriffen.«

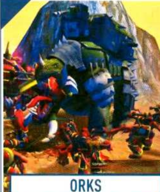
Wähle die Partei!

Sie können im Mehrspieler-Modus zwischen Space Marines, Orks, Eldar und den Chaos Space Marines wählen. Die unterschiedlichen Vor- und Nachteile der Rassen zwingen zu verschiedenen Strategien. Orks überrennen durch Masse, die Chaos sind gefährliche Nahkämpfer. Die Eldar entpuppen sich als totale Weicheier und greifen bevorzugt zu Fernwaffen. Außerdem können sie Einheiten teleportieren.



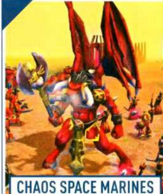
SPACE MARINES

Als Hauptkampfpanzer kann der sehr effektive Predator mit schweren Kanonen ausgerüstet werden, um Fahrzeuge oder Infanterie zu bekämpfen. Er dient primär zur Feuerunterstützung und zwingt den Gegner, sich mit einer Kombination aus Fahrzeugen und Truppen zu befassen.



ORKS

Der Squiggofant ist die größte Einheit der Orks. Ursprünglich als Nahrungsquelle gezüchtet, wurde er wegen seiner gefährlichen Statur zu einer Kampfmaschine umfunktioniert. Beladen mit fetten Wummen und Orks, zertrampeln diese Giganten alles, was ihnen im Weg steht.



CHAOS SPACE MARINES

Die kolossalste Einheit ist der Blutdämon. Als ultimative Inkarnation der Macht des Chaosgottes Khorn ergreift er Besitz von einem würdigen Opfer und erscheint in Form eines zehn Meter großen, mit Schwingen versehenen Dämons, der eine mächtige Axt schwingt.



ELDAR

Die Eldar als mächtige Psioniker beschwören den Avatar des Khaine. Als lebende Verkörperung des Kriegsgottes der Eldar, Kaela Mensha Khaine, kann er Unmengen an Feuerkraft absorbieren. Mit seiner starken Klinge ist er unglaublich stark im Nahkampf.

Das volle Brett!

Warhammer ist ursprünglich ein Tabletop-Spiel von Games Workshop.

Die Zocker basteln ihre Spielfiguren mit viel Zeit, Kleber, Farben und dem Armeebuch zusammen. Dabei entstehen aus unbemalten Miniaturen gewaltige Streitkräfte. Diese befehligen Sie auf einem maßstabsgetreuen Riesen-Spielfeld. Mit Würfeln ermittelt man den Ablauf des Kampfs, knobelt an Kämpfen herum oder setzt Schablonen für Waffen mit flächendeckender Wirkung ein.



»Ansteckend: Weihnachtsgrippe.«

alles ist auf Dauer-Power ausgelegt.

ATTACKE!

Die Entwickler erweiterten das klassische Echtzeit-Strategiespiel samt Basisbau um viele frische Ideen. Anders als üblich sammeln Sie etwa Ressourcen nicht durch Buddeln im Dreck oder Zerkloppen von riesigen Steinhaufen. Sie erzeugen Energie in Plasma-Generatoren und nehmen so genannte Kontrollpunkte und Reliquien ein, die auf der gesamten Karte verteilt sind. Je mehr davon Sie beherrschen, desto mehr Anforderungspunkte schreibt man Ihrem Konto gut. Diese stellen sich als die wichtigste Ressource für Einheiten und Gebäude heraus. Ohne die Dinger hoffen Sie vergeblich auf Verstärkung, neue Waffen, Fahrzeuge und Gebäude für die Schlacht. Einigeln in der eigenen Basis bringt Ihnen in *Dawn of War* also nichts mehr – außer den virtuellen Tod. Im Gegensatz zum Rumgeplänkel mit Frauen, sind Sie hier besser beraten, wenn Sie möglichst schnell zum Schuss kommen. Angriff heißt die Devise. Vorpreschen, Kontrollpunkte einnehmen, die Dinger halten und den Feind auslöschen ist angesagt. So ergeben sich früh im Spielverlauf heiße Gefechte. Dabei dezimieren sich bei Feindberührung zwangsläufig Ihre Reihen. Obwohl Sie neue Einheiten in Ihrer Basis produzieren, entfällt bei *Dawn of War* das nervige Nachschicken des Frischfleischs an die Front. Per Mausklick verstärken Sie die zu Trupps zusammengefassten Infanterieeinheiten oder rüsten sie mit besseren Waffen wie Flammenwerfern oder panzerbrechender Munition aus. Sekunden später beamt sich der Kram grafisch effektvoll in die Pranke Ihrer Jungs. Praktisch: Das Ersetzen gefallener Kameraden lässt sich sogar automatisieren. Um die Moral und damit die Effektivität im Kampf zu steigern, teilen Sie den schrägen Streitern außerdem Truppenführer zu. Gehen diese besonders schlagkräftigen Kerle im Kampf über den Jordan, macht sich Ihr Trupp ins Hemd und Sie sollten Ihn besser auf den Heimweg schicken, bevor die bösen Buben ihn zermalmen. Und Letzteres ist durchaus wörtlich zu nehmen.

NAHKAMPF

Dawn of War brilliert mit einer fantastisch detaillierten Grafik, bombastischem, orchestralem Sound, gelungenen Animationen – und einem unglaublich hohem Zoomfaktor. Selbst Pazifisten bleiben bei



»Neulich in der Molotow-Cocktailbar: der gute Willi-Brand.«

»1914. Deutschland : Frankreich, 1:0.«



512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	grün	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	grün	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Damit *Dawn of War* mit allen Details flüssig läuft, brauchen Sie eine schnelle Grafikkarte wie die Geforce FX 5900 Ultra oder die Radeon 9800 Pro. Besitzer einer FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT setzen die Werte für „Shadows" und „Lights" auf die mittlere Einstellung. Eine CPU mit 2.200 MHz reicht völlig aus. Wie Sie die Grafikqualität optimal an Ihr System anpassen, erfahren Sie im Tuning-Bericht.

PRO & CONTRA

- + Fette Grafik
- + Geniale Massenschlachten
- + Coole Spezialeinheiten
- + Tempo- und actionreicher Spielfluss
- + Abgefahrenes, düsteres Szenario
- + Jede Menge schwarzer Humor
- + Basiert auf dem *Warhammer*-Tabletop-Spiel
- – Kampagne mit nur einem Volk
- – Teilweise verbesserungswürdige Wegfindungsroutinen
- – Technologiebaum im Mehrspieler-Modus kaum auszureizen

den Kampfszenen vor dem Monitor hocken und halten die Kinnlade fest, wenn der Bildschirm vom Getöse mächtiger Kampfelefanten buchstäblich erzittert. Wie Ottfried Fischer durch die Metzgerläden von Bad Tölz, walzt diese monströse Einheit der Orks schon mal quer durch die gegnerische Armee, trampelt die Hälfte Ihrer tapferen Soldaten nieder und spießt den Rest auf wie ein serbisches Schaschlik. Auch der Blutdämon der Chaos macht keine Gefangenen, sondern hinterlässt eine hübsch rote, virtuelle Ketchup-Spur. Dank der agilen Kamera ließen wir das Spiel häufiger pausieren, um uns am hohen Detailgrad der Akteure zu ergötzen. Denn in *Warhammer 40.000* kämpfen die Krieger wirklich Mann gegen Mann. Kommt ein Ork einem Scharfschützen zu nahe, steckt der die Fernwaffe weg, greift zur fetten Pistole und ballert damit los. Die blutrünstige Grünhaut schnappt sich ihrerseits die Axt und prügelt, dass die Schwarte kracht. Keine Schlacht läuft wie die andere ab, aber alle haben eines gemeinsam: Es geht ab wie Lucy. Klar färbt sich dabei der Bildschirm auf Dauer ziemlich rot. Selbst dauerstrickende, frauenbewegte Sozialpädagoginnen müssen aber eingestehen, dass sich *Dawn of War* dabei keineswegs ernst nimmt, sondern eher als derbe Comic-Satire durchgeht. Ach ja! Die nicht frei konfigurierbare Steuerung stellt Rechts-Links-Legastheniker allerdings anfangs vor eine echte Herausforderung. Warum Sie bei einer normalen Bewegung mit Rechts klicken, bei einem Angriffsbefehl aber mit Tastaturkürzel oder Linksklick, versteht zunächst keine alte Sau.

MISSIONARSARBEIT

Die elf Missionen mit jeweils mehreren Stunden Spielzeit entführen Sie in eine Geschichte voller Hass, Intrigen und Verrat. Nein, die ist nicht von Konsalik. Trotzdem laufen die Aufträge blöderweise meist immer gleich ab. Ihr Job: Metz ... – ähh – strecken Sie alle Gegner nieder. Obwohl die Entwickler vier der verfügbaren zehn Rassen aus dem *Warhammer*-Universum in Bits und Bytes verwandelten, erleben

So spielt sich Dawn of War

In Dawn of War regieren nicht nur Zucht und Ordnung, sondern auch eine strenge Befehlsfolge. Lesen Sie unseren Grundkurs, damit Sie als neuer Chef der Truppe nicht – wie sonst immer – versagen.

KONTROLLPUNKT KLAUEN!

Nehmen Sie den Kontrollpunkt ein und bauen Sie ihn mit Verteidigungsanlagen aus. Damit sichern Sie Anforderungspunkte und die Rekrutierung weiterer Einheiten.

BASIS ERRICHTEN!

Da gedeiht doch was! Bauen Sie mehr Plasma-Generatoren, um den Energieverbrauch und die Anforderung weiterer Einheiten zu sichern!

FRISCHFLEISCH ANFORDERN!

Vergrößern Sie Ihre Streitmacht durch Fahrzeuge, Supereinheiten und Soldaten. Stärken Sie die Moral, indem Sie ihnen Anführer zur Seite stellen.

ORKS METZELN!

Das Lager dieser Grünhäute muss vernichtet werden. Schnappen Sie sich ein paar Trupps und Panzer und hauen Sie mal richtig auf den Putz!

Sie in der Kampagne nur die Geschichte der Space Marines. Schade! Orks, Eldar und die Chaos sind nur im exzellenten Skirmish- und Mehrspieler-Modus im Netzwerk oder Internet wählbar. Trotzdem liegt noch ein Hase im Pfeffer. Die umfangreichen Technikbäume der Rassen bieten aus Zeitgründen kaum die Möglichkeit, sie komplett auszureizen. Dann bleibt Ihnen nur, einen Waffenstillstand auszuhandeln, um ihre Basis in Ruhe ausbauen und sich mit Supereinheiten auf die Pelle rücken zu können. Allerdings dürfen Sie Ihre Armee individuell bemalen, was Fans der Vorlage wahrscheinlich aus Dankbarkeit gen Mekka pilgern lässt. Nee, noch nicht losjoggen, erst zocken, ihr Hirnis!

MARC BREHME







»Sagt, wo rennt ihr Schlümpfe hin, Richtung Front, wir sind Mudschahedin. Lala Lalalalalala Lala.«

FAZIT — MARC BREHME

Ich gestehe: Gerissen habe ich mich um dieses Testmuster nicht. Basierend auf einem Tabletop-Spiel? Oh Gott! Wo ich sogar vor jedem *Mensch ärgere dich nicht* erneut die Anleitung studieren muss. Aber bereits nach kurzer Zeit war ich zum Wendehals mutiert und nicht mal für einen Super-Döner vom PC wegzukriegen. *Dawn of War* sieht richtig geil aus, langweilt keine Minute und macht einen Heidenspaß. So erleben Tabletop-Spiel-Einpenner wie ich eben auf dem PC rasante Action im *Warhammer 40.000*-Universum.

FAZIT — ANDREAS BERTITS

Wow! In *Warhammer 40.000: Dawn of War* geht es fast so actionreich zu wie bei mir im Schlafzimmer. Ich komme kaum zur Ruhe, dauernd starten neue Angriffe. Explosionen erschüttern das Gelände und Kampfschreie erfüllen die Luft – wie beim Sex eben. Davon kriege ich einfach nicht genug! Dass es nur ein Volk in der Kampagne gibt, ist aber ein unverzeihlicher Fehler. Höre ich da etwa das Wort Add-on? Aber was soll's. Ich stürze mich jetzt wieder in die Schlacht. In welche? Das verrate ich Ihnen ganz bestimmt nicht.

WARHAMMER 40.000: D.O.W.

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 GByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Relic Entertainment
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	www.dawnofwar-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	30. September 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Skirmish, Koop. und frei konfigurierbar, Siegkriterien festlegbar; 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER 86%

SEHR GUT – Bombastisches Geplänkel im Warhammer-40.000-Universum.

- Echtzeit-Massenschlachten mit bis zu 10.000 Einheiten
- Rundentaktik
- Komplett in 3D
- 11 spielbare Fraktionen
- Spielt über einen Zeitraum von rund 350 Jahren
- 2 Jahreszeiten: Sommer und Winter
- 10 historische Schlachten



»Pippi Langstrumpf und ihre Freunde sind auf Schnee gut drauf.«

»Schaschlik schmeckt frisch am besten.«

»Sehen nach dem Aufstehen immer scheiße aus: Frisösen.«

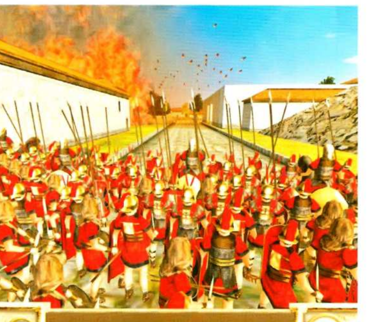
So spielt sich Rome: Total War

PLANEN

Auf der 3D-Übersichtskarte bestimmen Sie, welches Land als Nächstes Ihrem Expansionsdrang anheim fallen soll und ziehen Ihre Legionen dorthin.

KÄMPFEN

Mit Ihrer mehrere tausend Mann starken Legion heizen Sie den barbarischen Feinden ordentlich ein. Wer Taktik anwendet, ist klar im Vorteil.


»Frage im Karnevalsverein: Wo nehmen wir die Jungfrau her? Antwort: Hinter der Turnhalle, wie jedes Jahr!«

Die Masse macht's

In *Rome: Total War* schicken Sie Tausende von Legionären in virtuelle Massenschlachten. Das ist Grund genug, einmal darüber zu grübeln, was noch alles so massentauglich ist.

SEX
Wie Porno-Star Annabell Chong beweist, ist es kein besonders großer Akt, in wenigen Stunden knapp 300 Männer glücklich zu machen. Nur mit der Reibung ist das so eine Sache. Wir empfehlen Bepanthen Wund- und Heilsalbe.


Foto: action press

KARAMBOLAGE
Im Gegensatz zu Annabell Chong sind Rennfahrer einsame Menschen. Wenn dann aber mal das Sozialempfinden durchkommt und sie sich nach menschlicher Wärme sehnen, gibt es kein Halten mehr. Dumm nur, wenn das mitten in einem Rennen passiert.


Foto: action press

STERBEN
Peter Maffay singt heute noch davon und er meint nicht Langnese. Die letzte Eiszeit schmeckte den Dinos nämlich überhaupt nicht. Die fanden es nicht lustig, dass sie sich alle auf einmal die Schwänze abfroren und den Löffel abgeben mussten.


Foto: action press

Besonders Schwertvoll!

In ROME: TOTAL WAR balgen Sie sich in gewaltigen Massenschlachten um die Vorherrschaft im Römischen Reich.

AUF DVD
VIDEO

Despotische Herrscher wie Sie wollen immer den totalen Krieg. Klar also, dass Sie sich in Creative Assemblys *Rome: Total War* zwischen 329 v. Chr. und 14 n. Chr. das Römische Reich unter den Nagel reißen wollen. Also schicken Sie gewaltige Armeen in den Kampf und lassen ordentlich den Julius raushängen. Nein, nicht was Sie jetzt wieder denken! Sie schlüpfen in die Rolle des Oberhaupts eines von drei römischen Häusern, den Juliern, Bruti oder Scipionen. Nach dem informativen Muss-Tutorial, in dem Sie eine sexy Schnitte namens Victoria ins Spiel einführt, halten Sie Ihre schützende und herrschsüchtige Hand über ein paar kleine Ländereien. Hier fällt der erste Unterschied zum Vorgänger *Medieval: Total War* auf: Die zoombare Landkarte erstrahlt erfreulicherweise komplett in 3D, mit Bergen, Flussläufen und Wäldern. Aus dieser Sicht schicken Sie Ihre Kohorten in andere Regionen oder bauen die eigenen Städte aus. Ein weiterer Unterschied wird deutlich, sobald Sie die erste Truppe ziehen. Ihre Legionen latschen nämlich punktgenau dorthin, wo Sie hingeklickt haben und nicht mehr wie beim Brettspiel *Risiko* einfach mitten ins Land. Eine bestimmte Zahl Bewegungspunkte gibt dabei an, wie weit sich die Kämpfer bewegen können. Reiter galoppieren weiter als schnödes Fußvolk und Belagerungsmaschinen halten Ihre Heiner genauso auf wie Altersheim-Insassen beim Gassi gehen.

KUPPELEI UND FAMILIENBANDE

Am bewährten Rundenprinzip hat sich dagegen nichts geändert. Ein Zug dauert im Spiel ein halbes Jahr. Dadurch teilen sich die Jahreszeiten in Sommer und Winter auf, was sich auf die Schlachten auswirkt. Doch bevor Sie an so etwas denken, benötigen Sie eine schlagkräftige Armee. In Städten bilden Sie Soldaten aus, vorausgesetzt, es befindet sich dort ein Statthalter. Die nützlichen Kerle rekrutieren Sie genau wie Kommandanten aus der eigenen Familie. Deswegen lohnt es sich, Töchter schnellstmöglich an den Mann zu bringen und den damit gewonnenen Schwiegersohn gleich einzuspannen. Die leiblichen und adoptierten Söhne verheizen Sie ebenfalls sofort. Denn je mehr Städte unter der Fuchtel eines Statthalters stehen, desto mehr Soldaten lassen sich ausbilden. Außerdem sorgen die Anführer dafür, dass in eroberten Ortschaften keine Rebellionen ausbrechen, denn die Bevölkerung wollte sich damals frecherweise einfach nicht mit ihrer Knechtschaft abfinden. Aber aufgepasst: Achten Sie auf die Eigenschaften Ihrer Familienmitglieder und geben Sie ihnen den Job, der den Kerlen am besten zu

BAUEN




Leitet ein Statthalter die Geschicke einer Stadt, errichten Sie neue Gebäude, welche die Bevölkerung zufrieden stellen und die Ausbildung neuer Truppen ermöglichen.

VERHANDELN


Nicht immer muss ein Konflikt blutig beigelegt werden. Schicken Sie Diplomaten zu Feinden, um Verhandlungen zu führen. Oft kommen Sie auch so zum Ziel.

Bis das Römische Reich in *Rome: Total War* unter Ihrem Kommando steht, ist es ein langer Weg. Was Sie alles anstellen müssen, um zum neuen Cäsar aufzusteigen, erklären wir Ihnen hier.

ROME: TOTAL WAR

VERGLEICH

ROME: TOTAL WAR | MEDIEVAL: TOTAL WAR | KNIGHTS OF HONOR

GRAFIK

82% (Rome: Total War) Tausende von 3D-Klonkriegern treten in Schlachten gegeneinander an.

69% (Medieval: Total War) 2D-Pixelhaufen sorgen in den zahlreichen Schlachten für Chaos.

75% (Knights of Honor) 2D-Kämpfe aus isometrischer Sicht mit starrer Optik begeistern weniger.

MASSENFAKTOR

90% 10.000 Einheiten sorgen für ordentliche Schlachtenerlebnisse.

88% Obwohl nur in 2D, wirken die Tausende von Soldaten beeindruckend.

80% Im Vergleich eher wenige Soldaten, die dennoch gut zulangen.

STRATEGIEANTEIL

84% Das Römische Reich zu erobern, verlangt Ihnen einiges ab.

87% Im Mittelalter kamen die Herrscher ohne Taktik nicht sehr weit.

86% Auch hier lautet die Devise: Taktik bringt Sie an die Spitze.

SPIELSPASS

84% Sich zum neuen Cäsar aufzuschwingen, macht einfach Laune.

76% Gute, aber veraltete Schlachten samt rundenbasiertem Strategieteil.

80% Etwas komplexe, aber detaillierte Simulation des Mittelalters.

Rome: Total War	Medieval: Total War	Knights of Honor
40% / 20% / 40%	45% / 20% / 35%	70% / 30%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Rundenstrategie, BLAU=Echtzeitstrategie, ROT=Schlachten

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PCACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün

rot	gelb	grün
1.600 MHz 256 MB RAM, Geforce MX-440	2.000 MHz 512 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.500 MHz 1.024 MB RAM, Raden 9600 XT

1.024 MB RAM

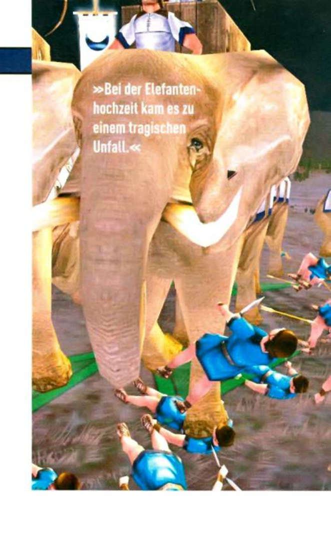
		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Die Grafik-Höhepunkte von *Rome* sind natürlich die Massenschlachten. Wer diese in bester Qualität erleben will, braucht allerdings einen Prozessor mit 2.500 MHz und eine Radeon 9600 XT oder FX 5700 Ultra. Bei einem schwächeren System deaktivieren Sie die Schatten und setzen die Einheitendetails herunter. Eine Pixel-Platine der Geforce4-MX-Reihe ist mit den gigantischen Armeen hoffnungslos überfordert.

PRO & CONTRA

- \+ Grafisch imposante Massenschlachten
- \+ 10.000 Einheiten gleichzeitig
- \+ Atmosphärische Soundkulisse
- \+ Einsteigerfreundliche Rundentaktik
- \+ Historische Kämpfe können nachgespielt werden
- \+ Geschichtlich korrekte Simulation des Römischen Reiches
- \+ 14 spielbare Fraktionen
- − Soldaten sehen aus wie Klone
- − Schlachten werden mit der Zeit uninteressant
- − Gewöhnungsbedürftige Kamerabedienung
- − Keine spannende Geschichte



»Bei der Elefantenhochzeit kam es zu einem tragischen Unfall.«

Gesicht steht. Wenn Sie eine Armee zusammenstellen, fällt auf, dass Sie nicht wie im Vorgänger mehrere Truppen auf einmal ausbilden können, sondern pro Runde und Stadt nur eine. Dafür jedoch heilen Sie die Wehwehchen der Simul ... äh ... Verwundeten und statten Legionen mit besseren Waffen aus. Dazu erstellen Sie entsprechende Gebäude wie Schmiede und Rüstungsbauer. Steht endlich eine Legion unter Ihrem Befehl, schicken Sie diese in die Schlacht, die der Senat für Sie vorgesehen hat. Die Blödmänner in Rom spannen Sie natürlich oft für die Drecksarbeit ein. Die Aufträge sind jedoch nicht sonderlich abwechslungsreich und drehen sich nur darum, eine Stadt zu erobern, einen Hafen zu blockieren oder einen Diplomaten loszuschicken. Wahrscheinlich hatten die Römer deswegen so viel Zeit, sich von vollbusigen Damen mit Trauben füttern zu lassen.

MENGENLEHRE

Trifft Ihre Legion auf eine feindliche Armee, geht es in Echtzeit zur Sache, falls Sie sich entscheiden, den Kampf selbst zu führen. Die Entwickler von Creative Assembly leben wohl nach der Devise „klotzen, nicht kleckern". Während Sie in anderen Strategiespielen nur wenige Mickermännlein aufs Feld führen, zeichnete sich die *Total War*-Reihe schon früher durch imposante Massenschlachten aus. In *Rome* bestreiten nun bis zu 10.000 Einheiten die virtuellen Kämpfe und das in 3D! Allerdings scheinen die Truppen George Lucas' Kinostrei-



>>Beim Casting für die Milka-Kuh gab's keine klare Siegerin.<<

fen *Angriff der Klonkrieger* entsprungen zu sein, denn Soldaten derselben Einheitenart gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Trotzdem kleben Sie die Massen, begleitet von einer beeindruckenden Soundkulisse mit orchestralem Sound, Schreien, Waffengeklirr und Elefantentrompetern, regelrecht vor den Monitor. Die Scharmützel finden übrigens immer genau dort statt, wo Sie auf der Karte dem Feind begegnen. Also entscheiden Sie vorher je nach Truppenzusammensetzung, ob Sie auf einer Brücke, im Wald, auf freiem Feld oder in den Bergen antreten möchten. Dumm nur, dass bei jeder Schlacht die Devise gilt „Wer die meisten Soldaten hat, gewinnt". Deshalb zocken Sie nach einiger Zeit garantiert nur noch die interessanten Gemetzel wie Belagerungen und Kämpfe gegen eine Übermacht. Taktik spielt dennoch eine Rolle. So sollten Sie gegnerischen Speerträgern keine Reiter entgegenschicken, da Sie sonst Pferdesalami erhalten. Nicht so lecker! Nehmen Sie einen Feind in die Zange, bricht dieser in Panik aus. Apropos Panik, Spezialattacken wie brennende Schweine, die Sie auf Elefanten hetzen, wirken Wunder. Fast jede Einheit besitzt solche besonderen Fähigkeiten. So zünden Bogenschützen ihre Geschosse an oder Soldaten benutzen die Schildkrötenformation, um sich effektiv gegen Pfeilhagel zu schützen. Haben Sie es geschafft, das Römische Reich einzunehmen, schalten Sie weitere Völker wie Karthager, Ägypter, Seleukiden, Parther, Griechen, Gallier, Germanen und Briten frei, mit denen Sie nun um die Vorherrschaft kämpfen. Ist es Ihnen zu öde, nur gegen den Computer anzutreten, dann stürzen Sie sich mit bis zu sieben Freunden in zehn historische Kämpfe wie die Belagerung Spartas oder die Schlacht am Teutoburger Wald. Sie können auch ein eigenes Gefecht aus 34 Szenarien generieren.

BITTE EINSTEIGEN

Taktiker entlassen wir mit *Rome: Total War* in ihr Paradies auf Erden. Nie zuvor wurden Massenschlachten derart spektakulär in Szene gesetzt. Neulinge dürfen sich ebenfalls freuen, denn der Einstieg in die Welt des römischen Imperiums ist erstaunlich einfach geraten. Trotzdem trübt einiges den Gesamteindruck. Wegen der meist vorhersehbaren Ausgänge der Kämpfe nutzt sich mit der Zeit der Reiz ab, selbst Befehle zu geben. Außerdem lassen die wenigen Senatsmissionen schnell Langeweile aufkommen. Eine spannende Geschichte oder spektakuläre Ereignisse zum Überdenken der Taktik hätten das Spiel bereichert. Trotzdem: Fulminantere Schlachten und einsteigerfreundlichere Rundentaktik suchen Sie derzeit vergeblich. ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Die damals bekannte Welt zu erobern, macht einfach tierisch Laune. Die fantastischen Massenschlachten tun ihr Übriges, um mich in das Spiel zu ziehen. Allerdings hätte ich mir abwechslungsreichere Senatsmissionen und etwas taktischere Schlachten gewünscht. Denn nicht überall ist Masse gleich Klasse – wie auch Kollege Brehme beweist. Der Taktikteil erreicht zwar nicht ganz den Tiefgang der Vorgänger, lockt dafür aber auch weniger erfahrene Strategen an die Maus. Worauf warten Sie? Auf in den Kampf!

FAZIT



MARC BREHME

Solche Massenschlachten habe ich zuletzt vor 15 Jahren gesehen, als sich noch halb Erfurt um zwei Zentner Bananen prügelte. Da wurde zwar auch mit harten Bandagen gekämpft, aber brennende Schweine hetzte niemand in die Menge. Wie auch? Die gab's ja genauso wenig. Die für meinen Geschmack etwas zu sterilen Kämpfe machen mich in *Rome* trotzdem nicht so recht an. Und ehrlich gesagt dauert mir das auch zu lange. Ich will auch in Strategiespielen mehr Action sehen. Deshalb kehre ich jetzt zu meinen Orktrupps in *Dawn of War* zurück. Tschüß!

Römische Errungenschaften

Die alten Römer hatten es drauf. Nicht umsonst konnten sie sich die halbe Welt unter den Nagel reißen. Wie James Bonds „M" erfanden sie viele hilfreiche Dinge, die wir teilweise heute noch benutzen.

SCHILDKRÖTE

Im alten Rom gab es noch keine ausgereiften Toiletten, weshalb es öfter buchstäblich Scheiße regnete. Findige Soldaten kamen auf die Idee, sich mit ihren Schilden dagegen zu schützen. Seither gilt diese Taktik als hervorragender Schutz vor Geschossen aller Art.



Foto: action press

STRACCIATELLA-EIS

Stracciatella-Eis wurde – erst kürzlich aufgetauchten uralten Dokumenten zufolge – per Zufall entdeckt. So benutzten fiese Tauben das leckere Speiseeis als Toilette und der zahlende Kunde, dem der Kaiser die Zunge herausgeschnitten hatte, fand das richtig toll.



NERO BURNING ROM

Dem flammenden Verehrer der römischen Baukunst setzte die Firma Ahead ein besonderes Denkmal. Nachdem sich Datensicherer auf der ganzen Welt mit Feuerzeugen abmühten, ihre CDs zu brennen, steht seit einigen Jahren eine digitale Hilfe zur Verfügung. Feuer frei!



ROME: TOTAL WAR

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Strategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Creative Assembly
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM	**VERTRIEB:**	Activision
	INTERNET:	www.totalwar.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	30. September 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER 84%

SEHR GUT – Rundentaktik und Massenschlachten in einem.



- Ursprünglich fürs Militär entwickelt
- Innovativer Mix aus Action und Strategie
- 13 Missionen
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Kooperativer Modus für zwei Spieler
- Zwei Levels mehr als die Konsolenversion

»Der Soldat James tut schreien.«

Zeig, wo's lang geht!

FULL SPECTRUM WARRIOR ist so gut, da wird selbst der engagierteste Antikriegs-Demonstrant zum virtuellen Mustersoldaten.

Die US-Army ist sehr einfallsreich, wenn es um die Ausbildung junger Rekruten geht. Das beste Beispiel dafür ist *Full Spectrum Warrior*. Ein „Combat-Simulator", der in Auftrag gegeben wurde, um Fußtruppen für den Häuserkampf auszubilden. Ein Computerspiel soll Rekruten also auf das echte Schlachtfeld vorbereiten. Das ist wohl auch der Grund, warum Joachim Hesse neulich protestierte: „Gebt es bloß nicht dem Ahmet zum Testen, der lässt sich von so einem Zeug doch immer beeinflussen! Wisst ihr noch, als er nach seinem *Shellshock Nam*-Test in kein asiatisches Restaurant mehr ging, weil er glaubte, Charly wolle ihn vergiften?" Hesses Warnungen ignorierten wir natürlich. Was für Jung-Infanteristen gut ist, kann doch für uns nicht schlecht sein, oder? Die Army-Version von *FSW* wird übrigens gerade an der Infanterie-Schule in Fort Benning, Georgia, getestet. Ist das Programm erfolgreich, setzt man es in allen US-Army-Ausbildungszentren ein. Mal sehen, wann die Gerichtsshow von Barbara Salesch als Lehrstoff für Jura-Fakultäten an den Start geht.

DU HAST DIE MACHT

Taktische Kriegsspielereien gab es schon vor *Full Spectrum Warrior*. Wo liegt also der Unterschied? Es beginnt bei der Spielmechanik, einem Mix aus Action und Strategie. Mit der überraschend überschaubaren Menge an Tastaturbefehlen kommandieren Sie zwei Teams, die jeweils aus maximal vier Soldaten bestehen. In besonderen Situationen untersteht dem Spieler eine dritte Fraktion. Das Geschehen betrachten Sie fortwährend über die Schulter der gerade aktiven Truppe. Mittels eines dynamischen Cursors befehlen Sie der Gruppe zu feuern, in Deckung zu gehen, verwundete Kameraden zu bergen und alles andere zu tun, was im Krieg sonst noch notwendig ist. Ist gar nicht kompliziert und geht dank eines beispielhaften Tutorials schnell in Fleisch und Blut über. Wenn Sie den Cursor an bestimmte Punkte bewegen, ändert er automatisch seine Funktion. Weisen Sie auf eine Häuserecke und bestätigen mit einem Klick, postiert sich Ihr Team ganz nach Army-Doktrin. Klicken Sie auf einen Verwundeten, verarzten die Kameraden den und tragen ihn gegebenenfalls durch den Rest der Mission. Das ist einfacher, als jedem Befehl eine eigene Taste zuzuweisen und funktioniert problemlos. Da der Spieler die Befehle erteilt, Aktionen aber nicht selbst ausführt, können Sie etwa Squad Alpha befehlen, sich hinter einem



»Werft endlich die Bananen rüber!«

»Guckt mal, ich kann Breakdancen und gleichzeitig Graffitis sprühen.«

Die schlechtesten Führer der Welt

FULL SPECTRUM WARRIOR zeigt, dass falsche Befehle verheerende Auswirkungen haben können. Wie im echten Leben. Eine Rangliste historischer Finstermänner sehen Sie hier (ohne Anspruch auf Vollständigkeit).

3

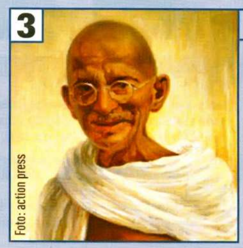


Foto: action press

Mahatma Ghandi

Verkleidete sich als Peter Lustig und forderte sein Volk zum passiven Widerstand auf. Auch heute noch benutzen Inder harmlose Rosen statt Schusswaffen, um ihre Opfer zu bedrohen. Fatal: Die endlosen Sitzblockaden sorgten landesweit für Rückenleiden, an denen die Krankenkassen jetzt noch zu knabbern haben.

Adolf Hitler

Sah scheiße aus und hat vor etwa 50 Jahren ganz Europa in den totalen Ruin getrieben. Dabei hätte der Depp dafür nur bis zur EU-Gründung warten müssen. Die stellt sich nämlich auch als Katastrophe heraus, allerdings steuern die Polen diesmal freiwillig in den sicheren Untergang.

2



Foto: action press

1



Foto: action press

Christian Bigge

Der Chefredakteur der PC ACTION (hier beim musizieren mit Papa) ist ein Diktator, dessen Regime auf sexueller Gewalt basiert. Erniedrigte den ehemaligen Untergebenen Harald Fränkel, eine abscheuliche Frisur zu tragen. Joachim Hesse stellte er für medizinische Versuche zur Verfügung, die Demenz und Riesenwuchs auslösten.

hundert Meter entfernten Autowrack zu verschanzen, um dann sofort zum zweiten Squad zu wechseln und diesem aufzutragen, Feuerschutz zu geben, während Squad A sich an die Karre heranpirscht. Sobald Sie ein Kommando erteilen, führen das Ihre Männern eigenständig aus.

SCHEIDEN TUT WEH

Da wir alle nur Menschen sind, trifft man auch mal falsche Entscheidungen, die in diesem Fall meist das virtuelle Ableben Ihres Untergebenen herbeiführen. Hier empfiehlt sich die Leertaste, mit der Sie die Männer auffordern, sofort in Deckung zu gehen. Während man in den meisten Spielen den Verlust eines Kameraden verschmerzen kann, geht einem hier so was an die Nieren. Dies liegt an der realistischen Präsentation. Ihre Männer verhalten sich, wie man es von jungen Rekruten erwartet. Sie reißen anzügliche Witze und albern herum, wofür sie dann der Squad-Leader zurechtweist. Die Pixelbuben haben Charakter und wirken weniger eindimensional als in manchem Konkurrenzprodukt. So baut man beinahe ein persönliches Verhältnis zu seinen Schützlingen auf. Unser Tester hat es auf den Punkt gebracht: „Ich will meine Männer nicht heil durch den Krieg bringen, damit sich mein Highscore verbessert! Es sind gute, anständige Jungs und ich tue verdammt noch mal alles Menschenmögliche, damit meine Boys an Thanksgiving wieder bei ihren Familien sitzen – jeder Einzelne von ihnen! Was seht Ihr mich alle so mitleidig an? Mir geht es gut! Es ging mir nie besser. God bless Americaaargh!"

FAST WIE IM ECHTEN LEBEN

Full Spectrum Warrior kreiert ein Szenario, das so fiktiv gar nicht ist. In einem Staat namens Zekistan regiert ein fieser Saddam-Verschnitt namens Al Afad. Dieser unterstützt Terroristen, Religionsfanatiker und wahrscheinlich sogar die GEZ. Ganz klar: Er ist eine Bedrohung für die freie Welt. Logisch, dass die Amis sofort einmarschieren. Das Spiel deckt die ganze Bandbreite ab, die so ein Szenario für Bodentruppen bereithält. Mal sind Panzer für Luftangriffe zu „markieren" oder strategisch wichtige Punkte einzunehmen. Eingekesselte Verbündete aus der Gefahrenzone zu holen, gehört ebenfalls zu Ihren Aufgaben. Ständig hält man Sie per Funk auf dem Laufenden und mittels GPS-Mini-Computer haben Sie das Einsatzgebiet ständig im Blick. Sie bestellen Helikopter, die über dem Sektor kreisen, um so die Feindpräsenz zu checken. Die Daten speist man in den Computer ein und schon wissen Sie



FULL SPECTRUM WARRIOR

VERGLEICH

FULL SPECTRUM WARRIOR | SILENT STORM | RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

ATMOSPHÄRE

Full Spectrum Warrior	Silent Storm	Rainbow Six 3: Raven Shield
92% Stimmungsvoller kann man ein Kriegsspiel kaum in Szene setzen.	82% Die teils laienhaft wirkenden Sprecher schaden dem Gesamteindruck.	89% Passende Floskel: Hier fühlen Sie sich mittendrin statt nur dabei.

GRAFIK

Full Spectrum Warrior	Silent Storm	Rainbow Six 3: Raven Shield
84% Gelungener Kompromiss aus guter Grafik und geringen Hardware-Anforderungen.	84% Eines der optisch schönsten Strategie-Spiele – trotz des Alters.	80% Keine Grafikperle, aber noch immer sehr ordentlich.

STEUERUNG

Full Spectrum Warrior	Silent Storm	Rainbow Six 3: Raven Shield
89% Das intuitive Steuerungssystem lässt kaum Wünsche offen.	86% Nur wenn man besonders kleine Objekte anklicken muss, wird's etwas haarig.	89% Das coole Icon-Befehlssystem geht erstaunlich leicht von der Hand.

SPIELSPASS

Full Spectrum Warrior	Silent Storm	Rainbow Six 3: Raven Shield
86% Bis auf die mangelnde Langzeitmotivation ein echtes Highlight.	83% Hart! Den Schwierigkeitsgrad balancierte man nicht genug aus.	86% Coole Mischung aus Taktik und Action. Spannend wie Sau!
40% / 60%	35% / 25% / 40%	20% / 30% / 50%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Planung, ROT=Befehlen, BLAU=Ballern

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PCACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	hellgrün	olivgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	hellgrün	olivgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	hellgrün	olivgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	hellgrün	olivgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (rot) | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (orange/gelb) | 1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra (grün)

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	hellgrün	olivgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	hellgrün	olivgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	hellgrün	olivgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	dunkelblau	gelb	gelb	hellgrün	olivgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	dunkelblau	rot	rot	orange	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Trotz guter Grafik und Havok-Physik-Engine stellt *FSW*, wie die meisten Xbox-Umsetzungen, sehr niedrige Anforderungen an den Prozessor – bereits mit 1.200 MHz können Sie flüssig spielen. Dafür benötigen Sie eine schnelle Grafikkarte wie die Geforce FX 5900 XT. Die Grafikeinstellungen haben nur wenig Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit, reduzieren Sie bei Performance-Problemen daher direkt die Auflösung.

PRO & CONTRA

- \+ Geniale Atmosphäre
- \+ Genügsame Hardware-Anforderungen
- \+ Innovatives Spielprinzip
- \+ Gute Grafik
- \+ Hervorragende Sprachausgabe
- \+ Tolle Soundeffekte
- \+ Intuitive Steuerung
- – Relativ schnell durchgespielt
- – Replay-System zu umständlich
- – Moralisch anfechtbare Thematik

ungefähr, wo sich die Turban-Buben befinden. Aber Vorsicht – ein gut versteckter Heckenschütze ist auch für Helis schwer auszumachen.

ERST DENKEN, DANN HANDELN

Dass bei *Full Spectrum Warrior* Köpfchen gefordert ist, wissen Sie bereits. Wie ein üblicher Einsatz aussehen kann, erläutern wir anhand folgenden Beispiels: Sie befinden sich auf einem zerstörten Flugplatz, der von Wracks, Geröllhaufen und anderen Deckungsmöglichkeiten übersät ist. Feindliche Kämpfer warten nur darauf, Ihre Jungs vor die Flinte zu kriegen. Lassen Sie Ihre Teams nun in Richtung Feind ausschwärmen, ist das deren sicherer Tod. Also eröffnen Sie mit Team A ein Sperrfeuer, das die Feinde in Deckung zwingt. Team B lotsen Sie derweil von Deckung zu Deckung, um den Gegner zu flankieren. Das klingt einfacher als es ist, denn Sie müssen damit rechnen, dass sich im Gebiet weitere Kämpfer verschanzen. Wie bei einem Schachspiel gilt es, Zug um Zug die Situation neu einzuschätzen und die richtige Entscheidung zu treffen. Dass dies spannender sein kann als selber den Abzug zu drücken, hätten wir vor *Full Spectrum Warrior* auch nicht für möglich gehalten.

SCHNELLER SIEG

Die KI ist insgesamt sehr fluffig und so beißen Ihre Männer nur selten aufgrund eigener Dummheit ins Gras. Wenn was schief geht, liegt der Fehler meist beim Spieler. Das bedeutet natürlich, dass auch die Feinde nicht blöd sind. In einigen Fällen verhielten die sich so clever, dass man ihnen entgegenschreien wollte: „Respekt, ihr gewieften Motherfucker!" Trotz der respektablen KI ist die Einzelspieler-Kampagne ein relativ kurzes Vergnügen. Auf mittlerem Schwierigkeitsgrad brachten wir es auf rund neun Stunden Nettospielzeit. Zwar ist etwa *Max Payne 2* auch nicht umfangreicher, aber da spielt man eher mal kurz wieder rein, um böse Buben zu jagen. Hat man *FSW* einmal durch, ist der Wiederspielwert relativ gering. Die Op-

So spielt sich Full Spectrum Warrior

Wer die Aufsicht über zwei Soldaten-Teams hat, kann sich über Arbeit nicht beklagen.

ELIMINIEREN



1 Ausländische Fieslinge lauern überall. Bringen Sie diese potenziellen Asylbewerber um die Ecke und halten Sie die eigenen Verluste in Grenzen.

VERARZTEN



2 Kurz nicht aufgepasst und schon kriegt man eine Kugel ab. Verletzte Kameraden lässt man nicht einfach liegen, sondern versorgt sie. Jawoll!

MARKIEREN



3 Größere Ziele zu knacken, überlässt man besser anderen. Sie markieren diese lediglich und warten auf den Luftangriff. Gehen Sie aber vorher in Deckung!

UNTERSTÜTZEN



4 Verbündete zu unterstützen ist nicht einfach, aber irgendwer muss es ja machen. In diesem Fall müssen Sie leider die Kartoffeln aus dem Feuer holen.

TAKTIEREN



5 Der Mini-Computer ist lebenswichtig, um Details über Terrain und Feindaufkommen zu erhalten. Stimmen Sie Ihre Taktik immer damit ab!

FLANKIEREN



6 Vorsicht, Soldat! Der kürzeste Weg ist nicht immer der schlaueste. Arbeiten Sie sich an die Flanke des Gegners heran, um auf Nummer Sicher zu gehen.

tion, bereits gespielte Abschnitte wie auf einem Videorekorder aufzuzeichnen, ist etwas nervig zu handhaben. Damit können Sie jedenfalls Spielstände „spulen" und an einer beliebigen Stelle wieder ins Geschehen einsteigen. So wie mit einer Zeitmaschine, um es mal trivial auszudrücken. Da uns das langsame Herumgespule zu blöd war, verzichteten wir meist darauf. Der Zweispieler-Koop-Modus ist zwar geil, motiviert aber nicht auf Dauer. Denn wer will schon wieder und wieder bereits erfüllte Missionen zocken? Ein Deathmatch-Modus steht auf unserer *FSW 2*-Wunschliste daher ganz oben.

GENÜGSAME PERLE

Obwohl das Spiel optisch eine wirklich gute Figur macht, sind die Hardware-Anforderungen relativ niedrig. Selbst auf einem 1,2-GHz-Rechner mit mittelmäßiger Grafikkarte lief das Ganze ordentlich. Der echte Star ist aber der Sound. Geniale Sprachausgabe, stimmungsvolle Musik und eine realistische Klangkulisse erzeugen eine absolut authentische Atmosphäre. Der PC-Version spendierte man zwei Levels mehr als der bereits erhältlichen Xbox-Version. Hoffen wir, dass Teil zwei in Sachen Langzeitmotivation mehr zu bieten hat – dann steht einem Vorstoß in die 90er-Region nichts mehr im Wege.

AHMET ISCITÜRK

FULL SPECTRUM WARRIOR

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Pandemic Software
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL: 1,6 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.fullspectrumwarrior.de
	SPRACHE:	Engl. Sprachausgabe/Dt. Texte
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Turban Warfare im Kooperativ-modus; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	84%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Packendes Kriegsspektakel, unterhaltsam und innovativ.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Full Spectrum Warrior ist vielleicht nicht politisch korrekt, aber trotzdem saugut. Mir persönlich gehen die Amis eigentlich mit ihrem Machtgehabe auf den Sack und eine eigene Kultur haben die ja auch nicht. Dass mich dann gerade dieses Spiel bis zum Schluss fesselte, spricht für die hohe Qualität. Fürs nächste Mal wünsche ich mir eine längere Spieldauer und die Möglichkeit, auch Panzer und andere Fahrzeuge zu kommandieren. Es ist offiziell noch kein zweiter Teil angekündigt? Dann sollten die THQ-Typen dies gefälligst flott nachholen.

FAZIT



REBECCA RITTER

Die Macher gehen ständig damit hausieren, dass *FSW* ursprünglich fürs Militär entwickelt wurde und die realistischste Kriegssimulation aller Zeiten darstellt. Gerade in diesen Tagen, wo überall auf der Welt Kriege wüten, finde ich so etwas makaber. Das ändert aber nichts an der Tatsache, dass *Full Spectrum Warrior* ein tolles Spiel ist. Schicke Grafik, fetter Sound und eine fesselnde Atmosphäre warten. Wer also kein Problem mit der Thematik hat, wird mit einem erfrischend anderen Spielprinzip belohnt.



- 9 Ritter
- 150 Länder
- 60 Gebäude
- 3 Ansichten: Kampf, Strategie, Politik
- Tag-und-Nacht-Zyklus

In KNIGHTS OF HONOR setzen Sie sich im Mittelalter an die Spitze eines Reiches und erobern ganz Europa.

Boss und Reiter

IM VERGLEICH

Anno 1503	84%
Civilization 3: Gold Edition (abgewertet)	81%
Knights of Honor	80%
Castle Strike	75%

Anno 1503 sieht nicht nur klasse aus, sondern lässt sich auch leicht bedienen. Die Langzeitmotivation reißt bei diesem Titel nicht ab. *Civilization 3: Gold Edition* macht noch immer süchtig, auch wenn die Grafik niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlockt. *Knights of Honor* sieht etwas besser aus, ist aber unglaublich komplex und deshalb nicht jedermanns Sache. *Castle Strike* markiert vor allem wegen der dummen Gegner das Schlusslicht.

AUF DVD
DEMO

»Ohne Kind kam der Erlkönig schneller voran.«

Wie eine Glucke auf ihren Eiern hockt der deutsche Kaiser mit griesgrämigem Gesichtsausdruck auf seinem Thron und brütet über neuen Plänen. Um ihn herum wuseln aufgeregt seine Berater, die ihm die neusten politischen Querelen flüstern. Ein Spion hat es geschafft, sich am Hof seines Rivalen, des Herrschers von Italien, einzuschleichen. Das war fast zu einfach und im Monarchen reift ein erschreckender Gedanke: Was, wenn es den Feinden genauso leicht fiele, einen Verräter in die eigenen Reihen zu schleusen? Misstrauisch beäugt er seine Schergen, die ihn umgeben. Die Ratgeber berichten, dass die Armee seines Marschalls vor den Toren Burgunds steht und nur auf den Angriffsbefehl wartet. Doch im eigenen Reich stehen die Zeichen inzwischen ebenfalls auf Sturm. Die Bauern murren, da die Steuern viel zu hoch sind. Bald könnte eine Rebellion ausbrechen. Die nächste Horrormeldung schmerzt unseren Herrscher wie eine aufgeplatzte Hämorrhoide. Der König Ungarns hat gestern den Krieg erklärt, seine Truppen stehen bereits an der Landesgrenze. Es ist eben alles andere als einfach, ein Herrscher zu sein.

TOTALE KONTROLLE

Starten Sie Black Holes Strategie-Epos *Knights of Honor*, erhalten Sie die Kontrolle über ein Königreich. Welches das ist, liegt an Ihnen. 150 stehen zur Wahl. Ob das Spiel im frühen (etwa 1.000 n. Chr.), hohen (1.200 n. Chr.) oder späten Mittelalter (1.350 n. Chr.) beginnt, bleibt ebenfalls Ihnen überlassen. Auf der 2D-Weltkarte scrollen Sie in Europa und Teilen Arabiens und Afrikas umher. Städte, Dörfer, Seen, Wälder und Berge zieren die Landschaft. Zwar wirkt die Optik etwas altbacken, doch viele Details wie vorüberziehende Wolken, Wasserfälle und umherstreifende Tiere und Händler erfreuen die Augen. Die Musik trifft das mittelalterliche Flair hervorragend, die Sprachausgabe überzeugt mit passenden Sprechern. Ein Klick auf eine Ihrer Städte zeigt an, welche Gebäude bereits errichtet wurden und wie die Burg befestigt ist. Über ein Menü spielen Sie Häuslebauer oder erweitern die Festung. Allerdings platzieren Sie Türme und Mauern nur an vorbestimmten Orten. Wer individuelle Burgen kreieren möchte, ist fehl am Platz. Doch auch das Wohlergehen der Bevölkerung sollte Ihnen nicht am Allerwertesten vorbeigehen. Denn haben diese was zu meckern, bricht recht flott eine Revolution aus. Die kann sogar dazu führen, dass Ihr Reich zerschlagen wird. Wie die Einwohner Ihrer Ländereien drauf sind, zeigen kleine Icons über den Städten. Bauern mit Mistgabeln etwa bedeuten nichts Gutes, da wären schnell ein paar Almosen fällig.

STOFFSAMMLUNG

Ohne Rohstoffe geht nichts. Im Spiel sind diese in drei Kategorien unterteilt: Basis-, wertvolle und exotische Ressourcen. Das Grundzeugs



»Wir werden nie verstehen, warum Menschen in Österreich Urlaub machen.«

»Schlägt sich wacker: Burghausen.«

Das ist reine Ansichtssache

In *Knights of Honor* herrschen Sie aus drei Blickwinkeln. Das macht übrigens verdammt viel Sinn. Schauen Sie doch mal:



So spielen Sie *Knights of Honor* die meiste Zeit. Sie verwalten Provinzen, kommandieren Armeen, bauen Städte aus und erhalten eine Übersicht über verfügbare Ritter. Außerdem bekommen Sie Auskunft darüber, wie hoch Ihr Ansehen ist und wie gefüllt die Kassen sind.



Hier geht's ordentlich zur Sache. Sie schicken Ihre Verbände in Richtung des bösen Feindes. Taktische Planung ist entscheidend für den Sieg. Ihr Marschall nutzt spezielle Fähigkeiten wie Schwert- oder Rittmeister, um seine Truppen zu verstärken.



Aus dieser Sicht erkennen Sie die politischen Verflechtungen der Reiche, erfahren Gerüchte und Informationen über die Rivalen. Für den Handel ist wichtig, welche Waren wo vorhanden sind. Für den Kampf ist entscheidend: die Truppenstärke des Feindes.

beschaffen Sie selbst. Wilde Tiere zeigen an, dass es Nahrung gibt, Städte an Gewässern eignen sich für die Fischerei und als Häfen, Getreidefelder sind für Bauern nützlich. Logisch. An wertvolle Rohstoffe kommen Sie durch ein glückliches Händchen bei Eroberungen oder durch Handel, wodurch Sie auch den exotischen Kram ergaunern. Klingt nach viel Arbeit? Stimmt, doch Ihr Reich verwalten Sie nicht allein. Genau wie Bundes-Gerhard knechten Sie viele Diener. Allen voran die Ritter. Am oberen Bildschirmrand zeigt eine Leiste, welche und wie viele dieser Heldenknaben in Ihren Diensten stehen. Heuern Sie einen an, verdonnern Sie ihn erst mal zum Schuften und bestimmen, was für eine Position er einnehmen soll. Marschalls führen Ihre Armeen und verschaffen den Kriegern einen Bonus. Grundherren sorgen dafür, dass Ihrer Bevölkerung nicht so schnell der Magen auf dem Boden schleift. Spione schicken Sie in feindliche Gebiete, damit sie Geheimnisse aufdecken oder sich am Hof des dortigen Herrschers einschleimen. Passt Ihnen der Typ gar nicht, lassen Sie ihn meucheln und setzen Ihren Agenten als Marionettenkönig ein. Prima, was? Kaufleute lassen die Kassen klingeln, während Kleriker die Religion in Ihrem Land verbreiten. Baumeister schließlich sorgen dafür, dass Ihre Städte schneller ausgebaut werden. Maximal neun Ritter rufen Sie an Ihren Hof. Alle Protzheiner haben ausgeprägte Charaktereigenschaften mit diversen Vor- und Nachteilen und verbessern Ihre Fähigkeiten im Spielverlauf. Brav!

ERGREIFE DIE MACHT!

Als Herrscher liegen Ihnen vor allem drei Dinge am Herzen: Macht, Macht und Macht! Um an die zu gelangen, ist Ihnen jedes Mittel recht, schließlich wollen Sie Europa einsacken. Diplomatie ist zunächst effektiv und überlebenswichtig. Schließen Sie Bündnisse, verkuppeln Sie den Feind mit einer Ihrer hässlichen Töchter oder handeln Sie halt herum. Keinen Bock drauf? Dann erklären Sie den Krieg. Also pressen Sie Ihre Bauern zur Armee und bringen die Laumänner in der Kaserne auf Trab. Steht die Truppe, scheuchen Sie diese auf der Karte umher, bis endlich ein Feind ausgemacht ist. Jetzt kommt es zum Kampf, den Sie natürlich selbst befehligen und nicht automatisch ablaufen lassen, was auch ginge. *Knights of Honor* schaltet nun in eine stattlich detaillierte, wenn auch nicht überragende 3D-Sicht um und zockt sich wie gängige Echtzeit-Strategietitel. Per Mausklick schicken Sie Lanzenträger, Bogenschützen, Reiter und schweres Kriegsgerät Ihrem Feind auf den Hals. Die richtige Taktik ist kriegsentscheidend. Wälder versperren etwa die Sicht und behindern das Vorankommen. Angriffe bei Nacht geben Boni, da Sie Feinde überraschen können. Bei Belagerungen müssen Sie so schnell wie möglich eine Bresche in die Burg kloppen, um diese übernehmen zu kön-

GEWINNSPIEL

SCHACHMATT

Sie möchten den König auf die gute, althergebrachte und unblutige Art erledigen? Dann beantworten Sie einfach unten stehende Frage und ergattern das beeindruckende mittelalterliche Schachspiel, das uns Sunflowers zur Verfügung stellt.

Im welchem der folgenden Filme spielte John Goodman eine majestätische Rolle?

A) King Ahmet
B) King Arthur
C) King Ralph
D) King Kong

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



»Penner spielen Dame auf Gullydeckeln.«



»Die Arbeitsamt-Kurse für eine professionelle Bewerbung waren ein voller Erfolg.«

»Schweiz: Die ersten Uhren waren nicht klein zu kriegen.«

nen. So! Fertig? Dann wechseln Sie nach den Scharmützeln auf die politische Karte und kontrollieren Sie, was Sie angerichtet haben. Alle Reiche und deren Beziehungen untereinander zeigt man Ihnen an. Ach so, das Spiel können Sie auch fast ohne Kampfhandlungen gewinnen. Dazu müssen Sie alle zehn so genannten Königlichen Errungenschaften ergattern und etwa eine große Kathedrale bauen. Verdammt mühsam, der Job, ehrlich!

MITTELALTER-MENÜ

Knights of Honor simuliert das kriegerische Mittelalter wie kein zweites Spiel. Sie fühlen sich tatsächlich in die Rolle eines Königs versetzt. Die detailgetreue Umsetzung ist aber auch die Achillesferse des Titels. Nahezu alle Funktionen steuern Sie über Menüs, die Sie – gerade anfangs – regelrecht erschlagen. Einsteiger schreckt das ab. Mit der Komplexität haben es die Entwickler übertrieben, alles zu überblicken ist fast unmöglich. Wer sich auf die lange Einarbeitungszeit einlässt, kann gleich mal sechs Prozentpunkte auf die Wertung draufrechnen, denn dann mutiert das Spiel fast zur akkuraten Anleitung für Thronerben. Okay, vom Mehrspieler-Modus sind wir enttäuscht. Dort liefern Sie sich lediglich Echtzeit-Schlachten mit bis zu fünf Mitspielern. ANDREAS BERTITS

KNIGHTS OF HONOR

MINDESTENS:	600 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL:	1,5 GHz, 512 MByte RAM
GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Black Sea Studios
VERTRIEB:	Sunflowers
INTERNET:	www.knights-of-honor.net
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	30. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: König der Türme, Hist. Schlacht, Offenes Feld, Angr. auf Stadt; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 6 Spieler **INTERNET:** 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	75%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER 80%

GUT – Für Könner: Extrem knifflige, aber detaillierte Simulation des Mittelalters.

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Die Komplexität des Spiels ließ mich mehrfach kräftig schlucken. Die Benutzerführung in *Knights of Honor* ist ähnlich umständlich, wie einem Hamster das Sprechen beizubringen. „Schuld" ist größtenteils die Menge an Funktionen, die man umso mehr schätzen lernt, je länger man sich in dieses Monster hineinkniet. Echt, ich habe noch kein Spiel gezockt, dass das Mittelalter derart realistisch in Szene setzt! Einsteigern steigt ob der Komplexität zwar die Zornesröte ins Gesicht. Doch Hardcore-Strategen brechen vor Freude mit Heulkrämpfen zusammen, beten ab sofort den Sunflowers-Gott an und rechnen sechs Prozent auf unsere Wertung drauf.

- 32 Missionen
- 6 Völker
- 5 Terrainarten
- Komplett in 3D
- Helden als Anführer

IM VERGLEICH

Warcraft 3	92%
Kohan 2: Kings of War	78%
Kohan: Battles of Ahriman (abgewertet)	75%
Besieger	67%

An *Warcraft 3* kommt kein Stratege vorbei. Einen spannenderen und abwechslungsreicheren Echtzeit-Strategietitel gibt's immer noch nicht. In *Kohan 2: Kings of War* erwartet Sie eine interessante Geschichte, aber auch ein sehr zäher Spielfluss. *Kohan: Battles of Ahriman* begeistert Fans noch immer – trotz trister Optik.

AUF DVD
VIDEO

Endlich Knochenende

»Bei Schlingensiefs Parsifal-Inszenierung ging es drunter und drüber.«

»Belastet manche Menschen schwer: Hornhautverkrümmung.«

In KOHAN 2: KINGS OF WAR steigen die Untoten aus ihren Gräbern und zetteln einen Krieg an. Zeigen Sie den Typen, wo der Hammer hängt.

Einst herrschte die Finsternis im Reich Kaldhun. Die Schergen des dunklen Fürsten Ahriman überzogen das Land mit Angst und Schrecken. Doch den Mächten des Guten gelang es, das Böse zu vernichten: Ahriman wurde besiegt, Friede kehrte ein und Kaldhun erblühte. Doch nun mehren sich die Gerüchte, dass das Böse zurückkehrt. Die Gebiete im Grenzland wurden von einer mysteriösen Macht angegriffen, Krieg steht vor der Tür und die Völker müssen erneut für die Freiheit zum Schwert greifen. In Timegates Echtzeit-Strategiespiel *Kohan 2: Kings of War* übernehmen Sie die Rolle eines Helden.

AUF IN DEN KRIEG

Mit einem von sechs Völkern ziehen Sie in den virtuellen Echtzeit-Krieg. *Kohan 2* erfindet das Rad dabei zwar nicht neu, versucht aber, es ein wenig runder zu machen. So glotzen Sie zu Beginn auf eine hübsche 3D-Karte, die sich drehen und zoomen lässt. Wolkenschatten ziehen vorüber und Tiere streifen umher, was Sie recht flott in die Fantasy-Atmosphäre zieht. Jedoch wirken sämtliche Texturen im Spiel verwaschen und die Sprachausgabe klingt fast, als seien die Sprecher nicht recht motiviert gewesen. Dafür entschädigt der satte Orchestersound. Schnell stampfen Sie Ihre erste Siedlung aus dem Boden, denn da Sie sich im Krieg befinden, muss schleunigst eine schlagkräftige Armee her. Per Klick auf Ihr Haupthaus entscheiden Sie, ob Holzfällerhütte oder Kaserne zuerst entstehen soll oder lieber ein paar Truppen ins Trainingslager gehetzt werden. Wichtige Rohstoffe werden automatisch abgebaut, sobald das entsprechende Gebäude dazu steht. Eine große Armee aufzustellen gestaltet sich dennoch schwierig. Denn Truppen kosten Moneten und bevor Sie da rankommen, dauert es eine halbe Ewigkeit. Der Spielfluss ist dadurch manchmal zäher als ein Telefonat von Rudolf Scharping. Gepriesen sei die Zeitraffer-Funktion, mit der Sie beinahe das ganze Spiel hindurch rumhantieren.

ZÄH, ABER FLÜSSIG

Sind endlich genug Kämpfer vorhanden, fassen Sie diese in Gruppen zusammen und scheuchen sie über die Karte. Doch genauso lahm wie das Warten auf die Ressourcen gestaltet sich das Wandern durch die Landschaft. Es scheint fast so, als bestehe

der Boden in Kaldhun aus Kaugummi. Obwohl eine ganze Armee flüssig animiert joggt, dauert es endlos, bis sie ihr Ziel erreicht. Dann jedoch geht es ordentlich zur Sache. Das Gefühl, einer Massenschlacht beizuwohnen, fängt der Titel sehr gut ein. Befinden sich noch Drachen oder Zauberer unter den Truppen, erwartet Sie ein wahres Effektfeuerwerk. Feuerbälle fackeln die Mauern von Städten ab, Blitze durchzucken die Wildnis und Priester heilen mit farbigem Licht Verwundete. Allerdings verdeckt die riesige Benutzeroberfläche beinahe die Hälfte des Bildschirms. Die meisten Missionen beschränken sich darauf, den Feind und dessen Festung in Grund und Boden zu stampfen. Hin und wieder verteidigen Sie auch die eigenen Siedlungen oder sichern das Überleben eines Helden. Diese besonderen Kerlchen lassen sich einer Truppe zuordnen und verstärken sie durch besondere Kräfte. So wird die Kraft der Recken erhöht oder für ständigen Heilsegen gesorgt. Die Wunderknaben „bauen" sogar per Knopfdruck kleine Armeen, indem Sie einen Kommandanten bestimmen, Einheiten für Front, Flanke und Unterstützung wählen. Auf Ihren Exkursionen entdecken Sie auch so genannte „Tech Lairs". Diese speziellen Felder versorgen Sie zusätzlich mit Materialien, was die Spielgeschwindigkeit erhöht. Doch Vorsicht, diese Gebiete sind genauso beliebt wie das einschlägige Video von Paris Hilton und deswegen heiß umkämpft. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Ungelogen: In der Mehrspieler-Partie mussten Kollege Brehme und ich erst an einer unserer stundenlangen BU-Konferenzen teilnehmen, während das Spiel weiterlief. Dann hatten wir endlich genug Geld, um uns virtuell zu bekriegen. Wieso das Spiel derart zäh sein muss, bleibt mir ein Rätsel. Schade, denn die gute Geschichte samt effektreichen Massenschlachten macht Bock auf mehr.



»Unangenehm: Rosettenherpes.«

KOHAN 2: KINGS OF WAR

MINDESTENS:		
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Timegate
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.kohan2.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	1. Oktober 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1 Spieler pro CD — **PC:** 1 Spieler, **NETZWERK:** 12 Spieler, **INTERNET:** 12 Spieler

DAS URTEIL

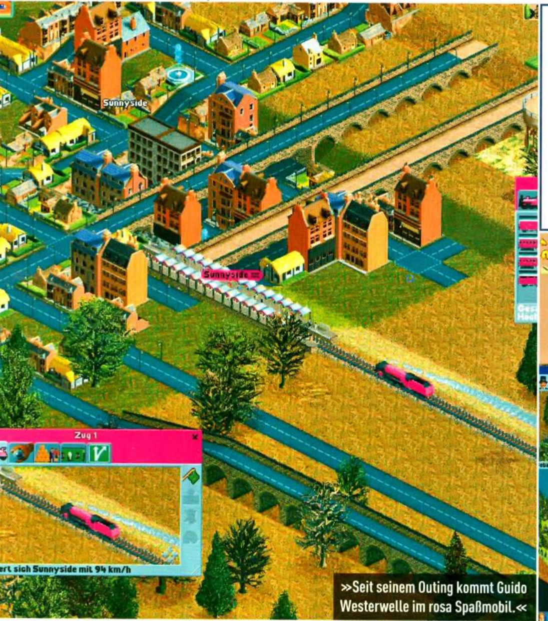
PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	77%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER 78%

GUT – Etwas lahmes, aber grundsolides Strategiespiel für Profis.

Unter Zugzwang

Beim geistigen Nachfolger zum zehn Jahre alten Transport Tycoon, CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION, geht es wieder um Güter- und Personentransport. Fans von Wirtschaftssimulationen freut's, die anderen blättern weiter.



»Seit seinem Outing kommt Guido Westerwelle im rosa Spaßmobil.«

Ein-Mann-Show

„Die Leute sind immer überrascht, wenn sie erfahren, dass ich meine Spiele nur mithilfe eines Grafikers und eines Musikers selbst entwickele", erklärt Chris Sawyer, Kopf von *Transport Tycoon* und der *Rollercoaster Tycoon*-Reihe. Na ja ... Schon 1996 kam dem Self-Made-Mann jedenfalls die Idee zu *Locomotion*: „Ich versuche, einzigartige Spiele zu entwickeln, die sich durch ihren besonderen Stil von anderen unterscheiden und die die Möglichkeit bieten, konstruktiv den Spielspaß genießen zu können." Gelungen, Meister!



»Noch keine runde Sache: Motherboard von Kantec.«

Dinge von A nach B zu bewegen, ist eigentlich gar nicht so schwer. Wieso es Gott aber nicht geschafft hat, Gehirnmasse in Britney Spears' Kopf zu transportieren, ist uns schleierhaft. In *Chris Sawyer's Locomotion* können Sie's besser machen und zum unumstrittenen Transportmogul aufsteigen. Sie beginnen mit einem kleinen Budget und verbinden Städte und Kaffs mit Transportwegen. So befördern Sie Passagiere mit Hilfe von Buslinien und Bahnstrecken von einem Ort zum anderen und kutschieren mit LKWs, Schiffen und Flugzeugen Waren hin und her. Ob Ihr Betrieb floriert, hängt ganz von Ihrem unternehmerischen Geschick und Ihrer Durchsetzungsfähigkeit ab. Sie stehen nämlich mit 14 Firmen in ständiger Konkurrenz und müssen deshalb immer Ihre eigenen Finanzen im Blick haben. Gehen Ihnen die Moneten mal aus, holen Sie sich einfach einen sauteuren Kredit von der Bank. Autsch!

JETZT ABER ZÜGIG!

Satte 45 Aufträge in fünf Schwierigkeitsgraden stehen für Möchtegern-Unternehmer zur Verfügung. Darunter sind Szenarien in Nordamerika, der Schweiz und Großbritannien. Das reicht für stundenlanges Rumkutschieren. Die Optik von *Locomotion* ist genauso, wie manche Leute Michael Schumachers Frau bezeichnen: Sie macht nicht wirklich viel her und wirkt inzwischen etwas ältlich. Okay, nicht immer ist die Optik entscheidend, in diesem Genre kommt es mehr auf den spielerischen Tiefgang an. Obwohl es durchaus wünschenswert gewesen wäre, wenn es einen gefühlsmäßig beim Zocken nicht gleich ins letzte Jahrtausend zurückversetzt hätte. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Hardcore-Wirtschaftler finden Gefallen an der Langzeitmotivation von *Chris Sawyer's Locomotion*. Doch der Transport von Frachten und Passagieren kleidet sich in ein Optikgewand, das vielleicht begeistern konnte, als unser Bundeskanzler noch Helmut hieß. Dafür bietet *Locomotion* für knapp 20 Kröten einen Szenarioeditor und einen Mehrspielermodus, bei dem Sie sich per Gamespy mit Sim-Fans in der ganzen Welt messen können. Nett, nicht mehr.

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 85 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Chris Sawyer CGD
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.chrissawyer.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Per Netzwerk und Internet wirtschaften Sie gegen einen menschlichen Mitspieler.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	52%
SOUND	51%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER 64%

BEFRIEDIGEND – Für Wirtschaftspuristen trotz unschöner Grafik einen Blick wert.

»Dritthäufigste Todesursache in Deutschland: Schlaganfall.«

Alle mal klatschen!

Gestöhne, Geschreie und Gedärme – die Psycho-Horror-Serie sorgt bei zarten Gemütern für Albträume. SILENT HILL 4: THE ROOM macht das Quartett komplett. Applaus, Applaus!

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Keine unmenschliche Gehirnakrobatik? Keine Taschenlampe? Das soll *Silent Hill* sein? Der vierte Teil unterscheidet sich stark von den Vorgängern. Schade, wie ich finde. Die Jungs von Konami konzentrierten sich diesmal zu sehr auf Kämpfe gegen die Monsterhorden. Auch blöd, dass es nach der halben Spielzeit keine neuen Schauplätze mehr gibt. Deshalb kann auch die nette, gruselige Rahmenhandlung aus *Silent Hill 4* kein Meisterwerk mehr machen.

Sie haben *Doom 3* alleine, nachts und mit voll aufgedrehtem 5.1-Surround-Sound durchgezockt und permanent nur gegähnt? Auch wenn wir nicht glauben, dass solche Menschen existieren, sollten Sie sich an die *Silent Hill*-Serie wagen, die schon fünf Jahre jedem Horror-Fanatiker ein grausiger Begriff ist. Natürlich im positiven Sinn. Der Kopf der Serie, Akira Yamaoka, werkelt unerbittlich daran, Menschen schlaflose Nächte zu verschaffen. Herrn Yamaokas Vorgehensweise ist also vergleichbar mit der von Dieter Bohlen. Der neue Protagonist in *Silent Hill 4* schimpft sich Henry Townshend. Nachdem den Kerl tagelang Albträume plagen, findet er sich eingeschlossen in seinem beschaulichen Apartment wieder: Eingangstür verkettet, Telefonleitung gekappt, Fernseher kaputt. Allein Letzteres würde schon ausreichen, um den Autor dieses Artikels in den Wahnsinn zu treiben.

GEISTREICH

Nur dank eines ominösen Tunnels in seinem Badezimmer kann Henry seinem Kerker entfliehen. Er trifft in bizarren Schauplätzen auf widerliche Kreaturen, wie blutsaugende Höllenhunde, zweiköpfige Monster mit Kindergesichtern und unsterbliche Geister. Serienkennern fällt ins Auge, dass Teil vier optisch heller als seine Vorgänger wirkt. Eine Taschenlampe brauchen Sie gar nicht mehr. Auch die knackigen Kopfnüsse sind beinahe weggefallen, was Anti-Denker wie Ex-Kollege Fränkel freuen wird. Gerätselt wird zwar immer noch, doch diesmal gibt's mehr Geballere. Dafür nutzen Sie rund zwölf Bonus-Waffen. Vier Endsequenzen motivieren zum erneuten Durchzocken. LUKASZ CISZEWSKI

SILENT HILL 4: THE ROOM

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Konami Tokio
	VERTRIEB:	Konami of Europe
	INTERNET:	www.konamityo.com/sh4
	SPRACHE:	Englisch, Deutsch geplant
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	24. September
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der arme Henry ist ganz auf sich alleine gestellt.	**PC:**	1 Spieler
	NETZWERK:	–
	INTERNET:	–

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	75%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

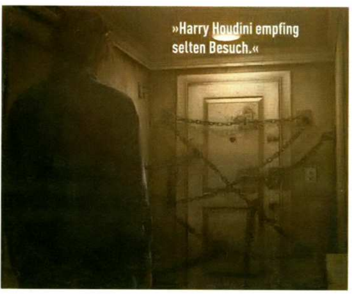
EINZELSPIELER 71%

GUT – Weniger Rätsel, mehr Geballere, spielerisch dünnerer Horrorthriller.

GRUSEL! FILM!

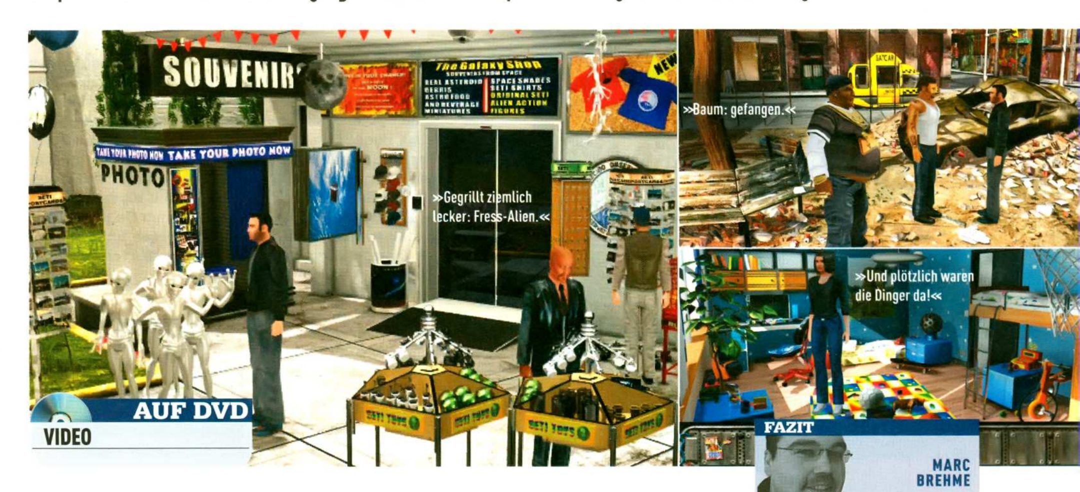
Wie schon die Schocker-Reihe *Resident Evil* bekommt auch *Silent Hill* einen Leinwandauftritt. Produzent Samuel Hadida *(Pakt der Wölfe)* und Regisseur Christophe Gans *(Crying Freeman)* wollen dafür sorgen, dass uns kein typischer Flop erwartet. Akira Yamaoka will sicher gehen, dass *Silent Hill: The Movie* der Serie in nichts nachsteht und hat deshalb auch fleißig seine Finger im Spiel ... ähm, Film.


»Vom Hund verschluckt: Long Dong Silver.«


»Harry Houdini empfing selten Besuch.«

Du willst immer nur klicken!

Aus der Vision bekiffter Gurus ist im Jahr 2044 bittere Realität geworden. In THE MOMENT OF SILENCE verpassen Sie einem Überwachungssystem ein Paar Ohropax. Das bringt Ihre Maus in Wallung.



»Gegrillt ziemlich lecker: Fress-Alien.«

»Baum: gefangen.«

»Und plötzlich waren die Dinger da!«

Peter Wright traut seinen Augen kaum, als ein Polizeikommando mit fetten Knarren den netten Typ von nebenan abführt, als wäre der ein Schwerverbrecher. Nachbar Graham Oswald entpuppt sich als Journalist, der einer gewaltigen Verschwörung an höchster Stelle auf die Spur gekommen war. Wie Honecker und Mielke in der DDR schert sich auch die Weltregierung im Jahre 2044 einen feuchten Kehricht um Menschenrechte und lässt den Burschen von der Stasi abholen. Peter beginnt, sich für den Fall – und die prallen Dinger der unfreiwilligen Strohwitwe – zu interessieren und macht beängstigende Entdeckungen.

STEH VOR EINEM RÄTSEL!

Per klassischer Point&Click-Steuerung schlendert der Protagonist durch mehr als 500 vorgerenderte Bildschirme, die auflockernde Grafikeffekten eindrucksvoll in Szene setzen. Auf der Weltraumstation Lunar 5, im Bermuda-Dreieck und auch im SETI-Institut sammeln Sie erdrückende Beweise gegen den Überwachungsstaat. Bevor Sie später zwangläufig vom Jäger zum Gejagten mutieren, üben Sie sich in der ersten Hälfte des Spiels vornehmlich im Zuhören. Die Rätsel sind relativ simpel und arbeiten eher ausführlich Charaktere und Geschichte heraus, als rauchende Köpfe zu verursachen. Stehen anfangs noch Besorgungs- und Tauschgeschäfte sowie einfache Kombinationsrätsel auf Ihrem Tagesprogramm, wird's später zwar schwieriger, echt harte Kopfnüsse sind aber nicht dabei. Schade. Sie knobeln etwa aus, wie Sie einer Gehirnwäsche entkommen oder mit bescheidenen Mitteln einen Peilsender in Ihren Beißerchen wieder loswerden. Copperfield wäre stolz auf Sie!

SPRICH DICH AUS!

Wie im Genre üblich, stopfen Sie allerlei Krimskrams in Ihren Rucksack und quatschen möglichst jeden an. Wem die Laberei auf den Sack geht, würgt die Dialoge kurzerhand per Mausklick ab. So gut die Sprachausgabe auch gelungen ist – fünfzehn Minuten am Stück sind einfach zu viel. Das wollten selbst wir Frauenversteher uns nicht antun. Die Tiefen einiger Multiple-Choice-Dialoge sind so verschachtelt wie die deutschen Steuergesetze. Wir fanden es gar nicht lustig, dass uns beim Test so einige wichtige Antworten durch die Lappen gingen. Leuten mit dem IQ eines Besenstiels gibt dtp ein besonderes Schmankerl an die Hand. Auf Tastendruck poppen alle Interaktionsmöglichkeiten und Ausgänge des aktuellen Bildschirmes auf. Nett – und verführerisch einfach.

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

The Moment of Silence ist wie eine Frau. Es braucht seine Zeit, bis das Abenteuer so richtig in Gang kommt. Um endlich Erfolg zu haben, musste ich auch hier anfangs labern, labern, labern. Schnarch! Aber was soll's? Augen zu und durch. Ich habe die Phase des Datings überstanden, mich zum Petting hochgetextet und schließlich einen kurzen, aber actionreichen Höhepunkt genossen. Ach ja. Und ich habe zuhause Telefon und Internet gekündigt und mir eine Brieftaube gekauft. Wir werden nämlich wirklich alle überwacht! Wer sich gegen das System stellt, wird zum Schweig #%?. Hey, was zum Teufel §ø/?

THE MOMENT OF SILENCE

MINDESTENS: 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	House of Tales
	VERTRIEB:	dtp
	INTERNET:	www.momentofsilence.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	1. Oktober 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Als Kritiker der Regierung können Sie niemandem trauen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81 %
STEUERUNG	78 %
GRAFIK	86 %
SOUND	84 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 80 %

GUT – Zu leichter Verschwörungsthriller für sehr gute Zuhörer.

Vier-Faktor

Sie hatten Angst, dass keine klassischen Action-Rollenspiele mehr erscheinen? Umso freudiger prügeln Sie sich mit vier Haudegen durch RESTRICTED AREA.

»No future: New Ossi-Kids on the Blockbausiedlung.«

»Armin M. im Glück: Seine neue Grillstation kommt durch den TÜV.«

»Um unerkannt zu bleiben, nutzte John Holmes auf dem Christopher Street Day die Hintereingänge und sorgte für ein grausames Blutbad.«

»Na toll. Künstliche Herzen, Metall-Arme, Nachtsicht-Augen, aber keine Cyber-Titten!«

Restricted Area ist ein astreiner Oldschool-Titel. Die Iris-Engine zaubert eine stimmungsvolle 2D-Optik auf den Bildschirm, das Geschehen wird aus einer isometrischen Perspektive präsentiert. Spielerisch erinnert das Teil an Blizzards Hit *Diablo*, doch statt in einer mittelalterlichen Fantasywelt gehen Sie hier in einem Zukunftsszenario auf Monsterjagd. Die Story könnte direkt einem *Shadowrun*-Roman entsprungen sein. Im Jahre 2083 leben die Menschen in gigantischen Megacitys, Konzerne halten die Macht in den Händen. Außerhalb dieser Metropolen liegt die riesige Einöde, wo noch das gute, alte Faustrecht gilt – genau wie bei Tommy Lee im Ehebett.

METZELN MIT STIL

Anfangs haben Sie die Wahl zwischen vier Charakteren: harter Killer, PSI-Magierin, moderner Samurai und Hackerin. In Gesprächen darf der Spieler aus einer Hand voll vorgegebener Dialoge wählen – so sind Konversationen nicht nur zum Wegklicken da. Sie beginnen in einer heruntergekommenen Stadt, in der es diverse Shopping-Möglichkeiten für Waffen, Gegenstände und Implantate gibt, und nehmen diverse Aufträge an. Diese laufen im Endeffekt nach dem altbekannten *Diablo*-Prinzip ab: rein ins Verlies und alles platt machen. Die Gewölbe sind in Stockwerke aufgeteilt und mit jeder Etage wird das Ganze etwas schwerer. Wem das allein zu öde wird, der kann im Mehrspieler-Modus mit bis zu drei Mitstreitern durch Gegnerhorden pflügen. Dieser funktionierte in unserer Testversion aber noch nicht. AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich gestehe, dass ich *Diablo* hasse. Auch *Sacred* ging mir – milde ausgedrückt – am Allerwertesten vorbei. *Restricted Area* sagt mir aufgrund des düsteren Cyberpunk-Szenarios und seines unkomplizierteren Spielsystems eher zu. Sich mit den coolen Charakteren durch Gegner-Hundertschaften zu metzeln, um ein paar Credits zu machen, hat was. Das Aufpowern mit Cyber-Implantaten wurde bei mir sogar zur Sucht. Die 2D-Grafik ist stimmungsvoll, die Animationen teilweise holprig und wenn man heranzoomt (wozu eigentlich?), wird's arg matschig. Begeistert hat mich der Sound, was vor allem an den guten Sprechern liegt. Kurz: Genre-Fans lieben dieses Spiel, Otto Normalverbraucher sollten erst Probe zocken und ich geh mir jetzt ein Cyberauge kaufen.

RESTRICTED AREA

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Master Creating
	VERTRIEB:	Vidis
	INTERNET:	www.ra2083.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ-Modus; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	80%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	?

EINZELSPIELER



82%

SEHR GUT - Kein Diablo-2-Killer, aber für Genre-Fans Pflicht.



PAIN
SUFFE
DOOM3™
IT'S COMING


RING
DEATH
FOR YOU
Entwickelt von
id TM
Vertrieb durch
ACTIVISION
Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk

- Originaldaten
- 350 Club-Teams
- 40 Nationalmannschaften
- 20 Ligen, 12.000 Fußballer
- Erweiterter Karriere-Modus
- Kombinierbar mit dem Fußball Manager 2005

AUF DVD
VIDEO

»Kugelstoßen im Endstadion.«

Ordentlich reinhauen!

Im Fußball bedenkt man Flugeinlagen nicht immer mit einer gelben Karte, sondern manchmal auch mit Applaus. Verdient FIFA FOOTBALL 2005 wieder unseren Beifall?

Zehn Jahre lang war alles so einfach für PC-Kicker. Traditionell im Oktober griff man zum Update der *FIFA*-Serie, in der Gewissheit, die mit Abstand beste erhältliche Treter-Simulation zu zocken. Dann im letzten Jahr der Staatsstreich: Konamis *Pro Evolution Soccer 3* grätschte sich dank besserer Ballphysik und facettenreichem Spielablauf zur Meisterschale. Fast so revolutionär, als ob die Katholiken plötzlich das Papsttum abgeschafft hätten. EA Sports hat die Zeichen der Zeit erkannt, krempelte schon *FIFA 2004* komplett um und wartet jetzt mit weiteren Verbesserungen auf.

BITTE LÄCHELN!

Wie gewohnt klotzt man bei Lizenzen und Präsentation. 350 originale Club-Teams mit 12.000 realen Spielern und 40 Nationalmannschaften bietet kein anderes Spiel. Ebenso wenig gibt's woanders derart brillant nachgebildete Spielermodelle zu bewundern. Egal ob Totti, Schneider oder Ronaldo, die *FIFA 2005*-Herren glänzen sogar durch Gesichtsanimationen. Und sind jedes Mal aus der Nähe zu bestaunen, wenn der Ball kurzzeitig das Spielfeld verlassen hat. Die Illusion, einer TV-Übertragung beizuwohnen, gelingt prima. Höher aufgelöste Texturen für die Stadien (Deutschland: AOL-Arena, BayArena, Westfalenstadion), mehr originale Fangesänge, weitere Sprüche für die guten RTL-Kommentatoren Florian König und Tom Bartels, ein Soundtrack mit zehn Pop-Hits – EA fährt fette Geschütze auf und ist der Konkurrenz hier meilenweit überlegen. Aber die Wahrheit liegt ja auf dem Platz ...

ICH DRÜCK DICH!

Zur Beschleunigung des Spielablaufs erfand man die so genannte „First Touch"-Technik. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als eine schnellere Umsetzung von Gamepad-Kommandos. Dank verfeinerter Animationen reagieren Digi-Kicker jetzt auf Richtungseingaben, bevor der Ball am Fuß klebt. Ergebnis: Das Leder klebt auf Wunsch eben nicht mehr am Fuß, sondern kann per Direktpass – der Name ist Programm – ohne Verzögerung an KI-Kollegen weitergeleitet werden. Das klappt sehr gut und bewirkt in der Praxis einen flüssigeren Spielablauf. Gleichzeitig nahm man sich in Vancouver noch einmal den letztjährigen Quantensprung vor, die „Off the Ball"-Steuerung. Mithilfe von Extrataste und rechtem Analogstick veranlassen Sie damit Computer-Kameraden, Ihnen die Schussbahn freizusperren oder wild rumzurempeln. Oder Sie steuern mal nicht den ballführenden Kicker, sondern lotsen einen Passempfänger in eine aussichtsreiche Position. Ja, auch das funktioniert, bringt aber in der Praxis nicht viel, weil der Ball zu oft verloren geht, bevor Sie zum Abschluss kommen. Besser sind da die standardisierten Tricks und Täuschungsmanöver, die Sie ebenfalls mit dem rechten Analogstick auslösen. Hier mal ein schnelles Dribbling samt Übersteiger, da ein kurzer Antritt und schon haben Sie Ihrem virtuellen Athleten ein paar Meter Raum verschafft. Blöd ist nur, dass Sie sich relativ schnell an den Sperenzchen satt gesehen haben, die sich häufig wiederholen. Nach unserer „Steuererklärung" sollten Sie auch geschnallt haben, dass Sie sich ohne ein 6-Tasten-Gamepad mit zwei analogen Spaßknüppeln Partien mit *FIFA 2005* schenken können.



»Masturbation in der Öffentlichkeit ist strafbar.«

»Von perversen Spannern umzingelt: Igel beim FKK.«

»Achselschweiß kann manchmal umwerfend sein.«

»Rasen wird mit Bußgeld geahndet, das Spiel muss unterbrochen werden.«

IM VERGLEICH

NHL 2005	88%
Pro Evolution Soccer 3 (abgewertet)	87%
FIFA Football 2005	85%
UEFA Euro 2004 (abgewertet)	84%

Spielerisch nehmen sich *NHL* und *PES 3* nichts. Dank der besseren Technik setzt sich die Hockeysimulation an die Spitze des Sportspiel-Genres. Hinter Konamis Treter-Epos drängelt sich die EA-Sports-Mannschaft, kann aber aufgrund des weniger flüssigen Spielablaufs nicht vorbeidribbeln.

BALLA BALLA

Deutlich ins Auge fällt die Aufwertung der Defensivabteilung. Verteidiger grätschen vielfach automatisch zum Ball, rempeln geschickt Stürmer um oder erahnen Passwege und stibitzen die Kugel. Insgesamt ist es schwieriger geworden, in den Strafraum einzudringen. Das führt dazu, dass sich Spielzüge häufig ähneln. Fast wie Handballer um den Kreis tänzelt das ballführende Team um den Strafraum herum, bis endlich ein Mann freigespielt ist. Oft geschieht das durch einen Direktpass in die Gasse, der häufig dann auch direkt abgenommen wird. Das genaue Zielen beim Torschuss fällt aufgrund der hier viel zu sensiblen Steuerung aber schwer. Nicht selten streifen Schüsse um Millimeter am Gehäuse vorbei, was nicht sonderlich „echt" wirkt und auf Dauer nervt. Genauso wie manchmal das Verhalten des Balls, der – etwa bei Flanken oder Abprallern – eben doch noch ein wenig anders tickt als sein reales Vorbild. Dafür begeistert nach wie vor das Freistoßsystem, wo Sie mithilfe des Gamepads Ihr Ziel genau anvisieren können. Haben Sie einen Star-Kicker wie Zidane in Ihrer Elf, ist es nach ein wenig Übung fast schon zu einfach, Treffer zu erzielen.

SPIEL MIT MIR!

Einzelspieler freuen sich dieses Jahr über den erweiterten Karriere-Modus. Ihre Laufbahn beginnen Sie allerhöchstens bei einem Zweitliga-Verein. Angebote von Top-Clubs gibt's erst, wenn Sie Erfolge vorweisen. Damit die sich einstellen, bringen Sie nach und nach Ihren Mitarbeiterstab durch Upgrades in Schwung, erwirtschaften Knete und schauen sich auf dem Transfermarkt um. Wer mehr organisieren möchte, verknüpft *FIFA 2005* mittels „Football Fusion" mit dem *Fußball Manager 2005* und erhält die volle Kicker-Packung. Immer noch nicht genug? Dann richten Sie in der Online-Lobby von EA Sports eigene Ligen oder Turniere aus und messen sich mit Leder-Junkies aus aller Welt. CHRISTIAN BIGGE

FIFA FOOTBALL 2005

MINDESTENS: 1,1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98 SE
SINNVOLL: 2,8 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	http://fifa2005.ea.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	14. Oktober 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, Turnier, Liga; 1 Spieler pro CD
PC: 1-6 Spieler
NETZWERK: 2-12 Spieler
INTERNET: 2-12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	90%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Spielerisch verbessert, dazu die beste Präsentation im Genre.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

Keine Frage, *FIFA 2005* ist ein verdammt starkes Stück Fußballsimulation. Die fernsehreife Präsentation samt aller Originalspieler („Das ist doch ...!") haut mich fast aus den Socken, die schnelleren Animationen erlauben endlich flinke Direktpässe. Okay, jetzt kommt das ABER: *Pro Evolution Soccer 3*, dessen vierter Teil schon im Kabinengang lauert, bietet noch immer die glaubwürdigere Ballphysik sowie variantenreichere Spielzüge und bleibt deshalb virtueller Kicker-Meister. Der 2005er Jahrgang von *FIFA* hat im Vergleich zum gerade fünf Monate alten *UEFA Euro 2004* erwartungsgemäß keinen Riesensatz gemacht, ist Konamis Kickern aber erneut näher auf die Pelle gerückt.

»Vorschlag angenommen.«

Scheibenmeister

Wenn die Nippel der Kufencracks in NHL 2005 mit Eis in Berührung kommen, geht's meist hart zur Sache. Ganz wie bei diversen Sexspielchen. Komisch, dass so was Spaß macht!

Zum 13. Mal führt EA Sports Sie aufs Glatteis, für Sesselsportler stets ein Grund zum Jubilieren. Die Fakten des 2005er-Jahrgangs: An Bord sind 30 NHL-Teams, 21 National- sowie die deutschen, schwedischen und finnischen Clubmannschaften und ein WM-Modus. Süchtlinge kreieren eine eigene Equipe oder heuern im erweiterten Karriere-Modus mit zusätzlichen Managerfunktionen an. Die Technik? Cracks wie Colorados Forsberg sehen aus wie Forsberg und bewegen sich wie Forsberg. Bei einem WM-Gewinn trällert der alte Schwede gar perfekt animiert die Nationalhymne mit. Torhüter verrenken sich aufregender als Gina Wild in ihren Filmhits. Kurz: Stark, unglaublich, brillant – basta!

EINE PORTION HAND, BITTE!

Doch was ist wirklich neu? Das Schlagwort des Jahres lautet „Open Ice" – und liefert den Grund dafür, dass ohne 8-Tasten-Gamepad nichts mehr geht. Durch den Druck auf einen Extraknopf fordern Sie in der Defensive einen zweiten Verteidiger an, der den heranstürmenden Gegner „doppelt". Sind Sie in Scheibenbesitz, steuern Sie auf Wunsch den Passempfänger, um ihn in eine gute Schussposition zu manövrieren. Das funktioniert zwar, bringt aber nichts. Weil *NHL 2005* viel zu rasant ist, als dass während eines Matches noch Zeit dafür wäre, sich die Finger zu verknoten. Bis der Knoten gelöst ist, dröhnt längst die Torsirene. Anfangs kostet es Nerven, bis man sich daran gewöhnt hat, für Schlagschüsse und Schlenzer jetzt zwei Gamepad-Buttons zu benötigen. Die neuen Bully-Taktiken sind nett, aber ohne spielerischen Nährwert. Die verbesserte KI der Teamkameraden taugt dagegen 'ne Menge. Pässe in der neutralen Zone sind möglich, weil bereits ins Angriffsdrittel geschlitterte Mitspieler umkehren, rechtzeitig abdrehen oder an der blauen Linie warten. Eingestellte Taktiken befolgen Ihre Schergen akribisch und halten sich an Positionen. Das ganze Spiel gerät dadurch „europäischer", weil passlastiger. Zudem lässt sich *NHL* wie gewohnt durch etliche Schieberegler ein individueller Schwierigkeitsgrad verpassen. Ja, ich will! CHRISTIAN BIGGE

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Als *NHL*-Traditionalist murrte ich die ersten zehn Partien über die leicht veränderte Steuerung. Und die Open-Ice-Fummelei taugt nur was für dreihändige Mutanten. Inzwischen ist *NHL 2005* für mich aber cooler und cremiger als Magnum Mandel – und besser als der leicht abgewertete Vorgänger. Dank des aufgebohrten Karriere-Modus und schlauer KI-Kufencracks zelebriere ich private Eisrevuen, im Mehrspieler-Modus fliegt erst recht die Kuh. Der Preis für das jährliche Update schmeckt allerdings wie ein saurer Drops. Digi-Athleten müssen den lutschen, wollen sie eines der besten Sportspiele des Jahres zocken.



»Vorsicht! Torwut gefährdeter Bereich.«

NHL 2005

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 54,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	easports.com/games/nhl2005
	SPRACHE:	Deutsch (wahlw. Englisch)
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, Play-offs, Turnier, Liga, Free4All; 1 Spieler pro CD — **PC:** 2-6 Spieler, **NETZWERK:** –, **INTERNET:** 2-12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	91%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	91%



EINZELSPIELER



88%

SEHR GUT – *Tolle Eiszeit mit einigen Verbesserung im Detail.*

Tiger Woods 2005

Tiger Woods PGA Tour 2005 erscheint hübsch aufgepeppt mit satten 14 Kursen und zehn Bonusszenarien. Unter den 39 Golfern befinden sich Stars wie Jack Nicklaus, Ben Hogan und Arnold Palmer. Für den neuen Karriere-Modus müssen Sie allerdings einen eigenen Ballkünstler kreieren. Dank der neuen Gameface-2-Option können Sie Ihren Schützling bis zur Unkenntlichkeit verformen. Warum der Aufwand? Weil über 1.500 Gegenstände darauf warten, von Ihnen freigeschaltet und benutzt zu werden. Am Schlagsystem hat sich in den Grundzügen wenig geändert: Ziehen Sie die Maus zu sich heran, um auszuholen. Mit einem schnellen und möglichst geraden Schwung nach vorn schlagen Sie zu. Ein wenig Übung und schon dreschen Sie die Murmel gezielt über das Mattscheibengrün. Also treten Sie in 25 Wettkämpfen gegen die Weltelite an und stürmen die Weltrangliste. Am Ende erwartet Sie der Meister persönlich.

RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Der Herbst ohne so ein *Tiger Woods*-Teil ist doch halb so schön! Jedes Mal packt mich die virtuelle Golfsucht aufs Neue. Dieses Jahr spielt sich der Tiger so unkompliziert, dass man bereits nach zwei Versuchen die Finger nicht mehr von der Maus lassen kann. Böse Nörgler behaupten ja, dass man die jährlichen Verbesserungen auch als Add-on anbieten könnte. Da kann ich nur zustimmen. Wer den Vorgänger hat, braucht die 2005er-Version nicht unbedingt. Neulinge greifen zu.



»Opas lassen sich zum Verstecken der Ostereier immer ausgefallenere Methoden einfallen.«

T. WOODS PGA TOUR 2005

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1,8 Gbyte MByte HD, Win98	**GENRE:**	Golfspiel
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
	INTERNET:	www.electronic-arts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Meisterschaften und Online-Turniere; 1 Spieler pro CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 2-8 Spieler **INTERNET:** 2-8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER 87%

SEHR GUT – So muss eine Golfsimulation sein: motivierend und unkompliziert.

The Dark Legions

Sie wollen ein packendes Echtzeit-Strategie-Abenteuer mit angenehmer Optik, spannender Story, einem coolen Mehrspieler-Modus und herausragender Spielbarkeit? Und das Ganze auch noch für wenig Geld? Kein Problem – *Warcraft 3* gibt's jetzt nämlich überall für circa 17 Euro! *The Dark Legions* sollten Sie dagegen einfach vergessen. Miese Grafik, keine Story, kein Mehrspieler-Modus, absolut öder Spielverlauf und doofere Truppen als im Irak. Der einzige Grund, warum dieses Verbrechen kein „Ungenügend" kassiert: Die blutigen, ab sechs Jahren freigegebenen Metzeleien zwischen verfeindeten Truppen sind lustig anzusehen und zauberten ein angedeutetes Lächeln aufs sonst versteinerte Antlitz des verzweifelten Testers. Wenn sich die wuselnden Viecher auf dem Screen gegenseitig die Soße aus dem Leib hacken, hat das wirklich was. Trotzdem sollten selbst Strategen mit extremen Entzugserscheinungen einen weiten Bogen um *The Dark Legions* machen.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

***The Dark Legions* ist wie ein Gespräch mit einer Frau. Man wartet dauernd darauf, dass endlich was Interessantes kommt. In diesem Fall ist die Warterei aber vergeblich. Hier ist so ziemlich alles altbacken – sogar der Titel klingt, als hätte man's schon 1.000 Mal gespielt. Empfehlen kann ich das Spiel eigentlich nur der Familie des Kollegen Brehme, weil es sogar auf deren Uralt-Rechnern aus Stasi-Restbeständen noch einigermaßen läuft.**



»Die Hula-Hoop-Weltmeisterschaft mündete in eine Katastrophe.«

THE DARK LEGIONS

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 200 MB HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Mascot
	VERTRIEB:	Magnussoft
	INTERNET:	www.magnussoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Geteiltes Leid wäre halbes Leid.	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	29%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	55%
SOUND	56%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



MANGELHAFT – Echtzeit-Strategie zum Abgewöhnen.



- 70 fiktive Strecken
- 40 Fahrzeuge
- Bis zu 4 Spieler
- Force Feedback-Unterstützung
- Keine Original-Autos
- Inklusive Editor
- Fahrer verletzbar

»Die Wunderkerzen müssen bald ausgetauscht werden.«

PC ACTION GOLD

Der hat'n Rad ab!

Für die Aufnahme in die EU bedanken sich die polnischen Entwickler Techland mit dem famosen Rennspiel XPAND RALLY.

Letzten Monat läutete Richard Burns den Rallye-Sommer ein, mit *Colin McRae 2005* und *Xpand Rally* geht es jetzt weiter in den Herbst. Kommt eine Flut von Rallye-Spielen auf uns zu? Ist der Markt überhaupt groß genug für all die Titel? Doch viel wichtiger ist: Konnte sich der Verfasser dieses Artikels keine interessantere Einleitung einfallen lassen? Die Antwort auf all die Fragen lautet: Wahrscheinlich schon, aber der Mist muss ja irgendwann fertig werden. Die größte Hürde aller drei Kandidaten muss auf jeden Fall *Xpand Rally* überwinden, das komplett ohne teure Lizenzen an den Start geht. Also gibt's weder eine populäre Pistensau auf dem Spielecover noch reale Karossen. Deswegen haben sich die Entwickler besonders ins Rennzeug gelegt, um das Manko anderweitig wettzumachen. Denn der Spaß ist ja nicht ganz unwichtig und den kriegt man auch ohne große Namen hin, wie unter anderem PC ACTION monatlich beweist.

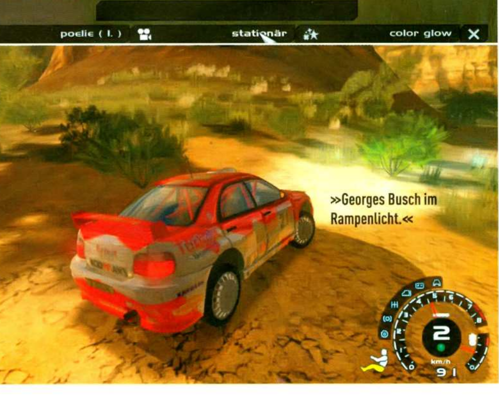
MASSE UND KLASSE

Xpand Rally bietet einiges fürs Geld. Meisterschaften, Einzel- und Zeitrennen beschäftigen Solo-Spieler eine ganze Weile, was auch dem fordernden Schwierigkeitsgrad zuzuschreiben ist. 70 Strecken und über 40 Fahrzeuge quetschte man ins Spiel. Jedes Fahrzeug lässt sich in der Werkstatt mit einer Vielzahl von Teilen aufrüsten. Die Tuning-Dinger können je nach Qualität richtig viel von Ihren Preisgeldern verschlingen. Reparaturen kosten ebenfalls Knete und so sollten Sie Ihren Hobel nicht zu oft in die Böschung fahren. Das fällt vor allem am Anfang schwer, denn es dauert, bis man sich am genialen Schadensmodell satt gesehen hat. Auch auf den körperlichen Zustand des Fahrers sollten Sie achten, was ein absolutes Genre-Novum ist. Wer zwei gebrochene Beine hat, kann eben nicht mehr so flockig aufs Pedal treten und wenn Sie mit Vollgas in einen Pfeiler düsen, sorgt das für Kopfschmerzen und eventuell leidet die Sehschärfe. Eine wirklich coole Idee, nicht wahr? Der mitgelieferte Editor beschäftigt Bastelfreunde für Monate, wobei Einsteiger ihre liebe Not mit den ausufernden Möglichkeiten haben. Wer gegen menschliche Fahrer ins Rennen gehen will, ist mit dem Mehrspieler-Modus gut bedient. Bis zu vier Raser geben im lokalen Netzwerk oder online Gas.

STEUER-ERKLÄRUNG 2004

Kommen wir zum wichtigsten Teil eines Rennspiels – der Steuerung. Zu Beginn legen Sie fest, ob Sie es lieber realistisch (Simulation) oder unkompliziert (Arcade) mögen. Wir haben das Ganze natürlich mit Joypad, Tastatur und Lenkrad getestet. Alle Joypads der verschiedensten Hersteller funktionierten problemlos und auch unsere lange vernachlässigten Force-Feedback-Lenkräder erkennt das Spiel vorbildlich. In vielen Online-Foren beklagten Spieler der Demo,

»Wir halten gleich! Wo bleibt der Penner mit dem Tuch?«



Spannen legal: Wer mag, kann im Mehrspieler-Modus einfach nur zuschauen.

»Georges Busch im Rampenlicht.«

GEWINNSPIEL



5x *Xpand Rally*-Rucksack inklusive Spiel, Baseball-Cap und T-Shirt.



1x Gainward Power Pack 2400 (Geforce 6800 GT)

Um einen der Hammerpreise abzugreifen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Wofür steht bei Automobilen die Abkürzung „PS"?

A. Pferdestärken

B. Parodontose-Salat

C. Pfälzer Saumagen

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte der Gewinnspielseite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

GAINWARD www.gainward.com

NVIDIA – The way it's meant to be played

dass die Steuerung zu schwammig wäre und die Fahrzeuge unkontrolliert herumrutschen würden. Wir sind dem Problem auf den Grund gegangen und stellten fest: Wer auf langsameren Rechnern die Grafikqualität nicht herunterschraubt, schlägt sich mit Ruckelorgien herum. Diese wiederum wirken sich drastisch auf das Fahrverhalten aus. Eigentlich logisch, oder? Wer also immer in der höchsten Grafikqualität zockt, sollte eine dicke Karte besitzen. Und das Fahrgefühl? Die Wagen steuern sich weniger feinfühlig als beispielsweise in *Colin McRae 2005* – auch in der Simulations-Einstellung. Der Begriff „driftfreudig" passt hier wie die Faust auf den Schaltknüppel. Das bedeutet aber nicht, dass sich die Rennsemmeln nicht gefühlvoll um die Ecke bringen lassen. Alte Rallye-Puristen kommen mit dem Codemasters-Teil dennoch wohl einen Tick besser klar.

FAHR AUF DER AUGENWEIDE

Wie Sie auf den Bildern sehen können, ist *XR* ein echter Hingucker und liefert eine Optik, die sich gewaschen hat. Detaillierte Autos, wunderschöne Landschaften und tolle Effekte, so weit das Auge reicht. Dass Sie Ihre Karre auch weit außerhalb der Strecke bewegen können, ohne von unsichtbaren Mauern gestoppt zu werden, verdient ebenfalls Lob. Der Sound hinkt allerdings hinterher. Die Motoren klingen nicht satt genug und ein paar Soundeffekte mehr hätten nicht geschadet. Unser Prädikat hat sich das Rennspektakel trotzdem verdient.

AHMET ISCITÜRK

XPAND RALLY

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 39,-
	ENTWICKLER:	Techland
	VERTRIEB:	Deep Silver
	INTERNET:	www.xpandrally.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	24. September

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzelrennen, Rallye; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	88%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Da kriegt es selbst Colin mit der Angst zu tun!

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Ich brauch keine großen Namen und reale Fahrzeughersteller. Ich hab sowieso keinen Führerschein. Bei einem Rennspiel sind doch in erster Linie Fahrgefühl und Spielumfang wichtig und da kann *Xpand Rally* genauso dick punkten wie ich bei den Weibern. Und das soll schon was heißen! (Anm. d. Chefred.: Der Satz ist irreführend. Das würde nämlich bedeuten, dass dieses Spiel gar nicht punktet, Specki!)



»Endlich unter der Haube: Motor.«

Ein echtes Renntier

Mit dieser Offroad-Serie verhält es sich wie mit gutem Wein. Je älter sie wird, desto mehr fährt man drauf ab. COLIN MCRAE RALLY 2005 ist der Beweis.

Colin ist super. Mit den Jahren hat man ja fast schon so etwas wie eine persönliche Beziehung zu dem flitzenden Schotten aufgebaut. Genau wie Popstar Cher überrascht uns Herr McRae jedes Jahr mit einem neuen, noch schöneren Gesicht. Zumindest mit einem virtuellen. Auch irre: Dieses Jahr steigen wir schon zum zweiten Mal in Codemasters' Mattscheiben-Flitzer ein und genießen spritzige Rallye-Action auf höchstem Niveau.

GROSSSPURIG

Wie üblich hat *Colin* mal wieder zugenommen. Beim jüngsten Teil der Serie trumpft ein besonders fetter Karriere-Modus auf. Hier erleben Sie eine gesamte Piloten-Laufbahn, allerdings ohne Hintergrundgeschichte und Zwischensequenzen. Diesen Luxus gibt es bis jetzt nur bei den *DTM*-Titeln. Zum Ausgleich dafür wartet die virtuelle *McRae*-Karriere mit über 300 Wertungsprüfungen und satten 23 Rallyes auf. Genügend Stoff für etliche flotte Rennabende. Wenn Sie keinen Internetanschluss haben, kaufen Sie sich einen oder Sie spielen mit Ihren Kumpels an einem Rechner. Schließlich kann man *Colin 2005* via Splitscreen mit bis zu vier Teilnehmern gleichzeitig daddeln. Über 30 Frames kommt unser Testrechner in diesem Modus nicht hinaus, dafür bleibt die Bildwiederholungsrate stabil und flüssig. Im Internet oder Netzwerk geht mehr. Hier treten bis zu acht virtuelle Rennpiloten gegeneinander an. Wenn Sie *Colin* allein zocken und eine flotte Kiste besitzen, fliegt die Landschaft geschmeidig an Ihnen vorbei, Grafik-Einbrüche gibt es nicht. Verstärkt wird die Edel-Optik durch einen fulminanten EAX-4.0-Sound, der mehr donnert als ein Furz von Ahmet.

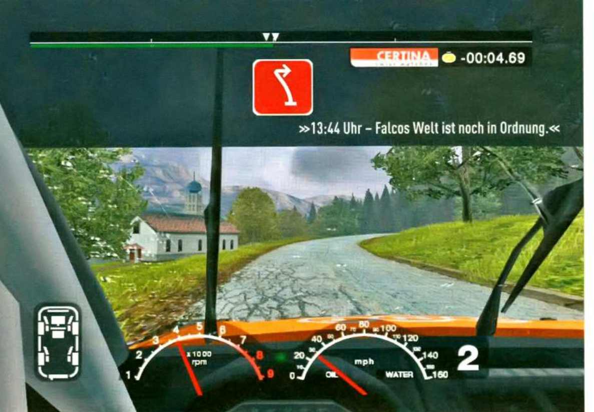
SCHADENFREUDIG

Bei *Colin McRae Rally 2005* lassen Sie es buchstäblich krachen. Jede unfreiwillige Begegnung mit einem Hindernis verewigt sich als Beule auf Ihrer Karosserie. Außerdem verschwimmt nach einem harten Aufprall für kurze Zeit der Bildschirm. Dies simuliert die Benommenheit des Fahrers – genau wie bei *Xpand Rally*. Auch harmlose Kontakte mit der Umgebung schlagen sich nieder: Der Lack wird zerkratzt, Aufkleber ramponiert. Nach unseren ersten Versuchen war unser Fahrgestell bereits nach zwei Zeitnahmen genauso klapprig wie das von Victoria Beckham. Obendrein wirken sich Schäden auf die Fahreigenschaften des Autos aus. Eine herunterhängende Stoßstange verpasst der Karre lediglich einen leichten Seitendrall, ein defektes Fahrwerk bringt die Steuerung völlig durcheinander. Realistisch eben. Den Zustand des Wagens haben Sie jederzeit im Auge. Dafür sorgt ein kleines Schaubild links unten, auf dem Schäden farbig gekennzeichnet werden. Zum Glück erreichen Sie nach ein paar Wertungsprüfungen den Wartebereich. Hier bringen Sie Ihr Gefährt wieder in Schuss. Doch behalten Sie die Zeit im Auge. Insgesamt haben Sie eine Stunde, um das Gröbste wieder zu richten. Die Räder zu erneuern dauert knappe zehn Minuten, ein demolierter Motor hält die Mechaniker eine Viertelstunde auf Trab. Wer geschickt agiert, hat immer ein passables Fahrzeug unter dem Hintern. Nach Ende jeder Rallye dürfen Sie neue Autoteile wie Keramikbremsen, eine bessere Auspuffanlage oder stärkere Turbo-Ausrüstung ergattern. Je nachdem,



»Einen Altenheim-Ausflug ins Grüne nennt man auch Waldsterben.«

»Nachdem ihm in der Garage lediglich schlecht wurde, sprang Rex Gildo aus dem Fenster.«



»13:44 Uhr – Falcos Welt ist noch in Ordnung.«

Colin McRae VS. Xpand Rally

Freunde virtueller Schlammrasereien haben gut lachen. Mit *Colin McRae Rally 2005* und *Xpand Rally* gibt es diesen Monat gleich zwei Genre-Perlen. Grund genug, die beiden im direkten Vergleich gegenüberzustellen.

	COLIN 2004	COLIN 2005	XPAND RALLY
STRECKEN	48	72+4	70
FAHRZEUGE	23	34	40
SPIELER	8	8	4
SPLITSCREEN/SP.	4	4	-
LIZENZEN	Ja	Ja	Nein
EDITOR	Nein	Nein	Ja
FAHRERVERLETZUNGEN	Nein	Nein	Ja
FORCE FEEDBACK	Ja	Ja	Ja
KANN MAN ESSEN	Nein	Nein	Nein
SPIELSPASS	84% (abgewertet)	87%	85%

für welches Accessoire Sie sich entschieden haben, wartet ein Minispiel. Für einen überholten Motor müssen Sie etwa auf den Prüfstand und vorgegebene Umdrehungszahlen genau erreichen. Nette Abwechslung im Rennalltag!

STEUERAUSGLEICH

Auf der Strecke bietet *Colin 2005* alles, was das Rallye-Herz begehrt. Die direkte Steuerung vermittelt ein prima Fahrgefühl. Wilde Drift-Manöver lassen sich gekonnt meistern, wobei die Unterschiede der Fahrbahnbeschaffenheit noch nie so deutlich spürbar waren wie beim neuen *McRae*. Gerade die vielen Kleinigkeiten sind es, die das Spiel so wirklichkeitsnah und lebendig machen: Regentropfen werden wie in echt von der Scheibe gewischt und vom Fahrtwind verweht. Wenn Sie an eine Brücke schrammen, stieben Funken und Staub wirbelt mit feinen Partikeleffekten hinter den Reifen auf. Das intensivste Erlebnis bietet die Lenkradsteuerung, auch wenn die Force-Feedback-Effekte nicht zu den besten ihrer Art zählen. Im Optionsmenü stellen Sie zwar die Empfindlichkeit genau ein, dennoch wirken die Effekte gerade in brenzligen Momenten wie Schleudermanövern leicht schwammig.

WAGENKNURREN

Der Fuhrpark von *Colin McRae Rally 2005* folgt dem Motto von Naomi Campbell – alles, was Rang und Namen hat, kommt rein. Gegenüber dem Vorgänger gibt's etliche neue Sammlerstücke. Etwa der New Beatle RSi, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA und der Audi A3. Natürlich sind die Eigenschaften der Neulinge ihren echten Vorbildern nachempfunden. Zu guter Letzt noch eine feine Nachricht für unsere deutschen Mitbürger: Das erste Mal in der *Colin*-Historie hoppeln Sie diesmal auch über heimische Äcker – sogar über die bekannten Ossi-Betonplattenstraßen. Bestens.

RALPH WOLLNER

COLIN MCRAE RALLY 2005

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Codemasters
VERTRIEB:	Codemasters
INTERNET:	www.codemasters.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzel- oder Etappenrennen; 4 Spieler pro CD
PC: 4 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	88%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER **87 %**

SEHR GUT - Noch umfangreicher und packender als die Vorgänger. Kaufen!

FAZIT

RALPH WOLLNER



Glückwunsch! *Colin* ist mal wieder um einen Hitstern reicher. Mir hat er ein paar zusätzliche Augenringe geschenkt. Danke! Im Meisterschaftsmodus hockt der Schottenkasper übrigens die ganze Zeit neben dran und quasselt einem das Ohr fusselig. Wenn eine heikle Passage kommt, regt sich das Kerlchen noch mehr auf und geht mit der Stimme nach oben. Genau wie ich nach meinem letzten Feldaufschwung am Reck.

- 5 Schwierigkeitsgrade
- 53 Ligen aus 29 Ländern
- *UEFA Euro 2004*-Engine
- Umfangreicher Editor
- Koppelung mit *FIFA Football 2005* möglich

»Erst wird abgeschüttelt, dann wird abgeklopft.«

Tabellen-Führer!

PC ACTION GOLD

Der Messias ist da! Der FUSSBALL MANAGER 2005 von Electronic Arts erlöst Sie von all Ihren Qualen – und möglicherweise auch von Job und Partnerin ...



»Bei der Einreise unbeliebt: Langer Pass.«

Prallen Umfang finden wir gut. Ob am Oberkörper einer Dame oder in Sportmanagern. Der neue *FM 2005* platzt nämlich optionsmäßig aus allen Nähten und beglückt Fußball-Fanatiker mit unglaublicher Komplexität und gelungenen Innovationen. Sie sind Anhänger eines dänischen Zweitligavereins? Kein Problem! Bei 53 Ligen aus 29 Ländern haben Sie die Club-Wahl der Qual. Sie haben in früher Jugend beim Kaff-Verein FC Oberdürrbach gespielt und wollen Ihren Dorfclub in die Champions League führen? Ebenfalls möglich. Dank der neuen Datenbank mit 40.000 Städten in Deutschland, Österreich, England und Schweiz dürfen Sie einen Verein gründen und Ihre Utopien verwirklichen. Ganz nebenbei trainieren Sie eine beliebige Nationalmannschaft dieser Erde. Sie merken schon: Beim *Fussball Manager 2005* bleibt keine Boxer-Shorts trocken.

TAKTIK-TICK

Mastermind Gerald Köhlers neuster Geniestreich ist genau wie die PC-ACTION-Redaktion: extrem clever. Es sind die zahlreichen Kleinigkeiten, die beweisen, wie viel Erfahrung und Hirnschmalz in dem Titel stecken. Beispiele? Bei fast allen Managern gibt es für die Partien eine Zeitbeschleunigung. Dumm nur, dass man bei der Raserei dem Spielverlauf nicht folgen und kaum mehr taktisch eingreifen kann. Da bleibt meist nichts anderes übrig, als das Spiel in voller Länge anzusehen. Bei *FM 2005* behalten Sie sogar im Zeitraffer den Überblick, weil das Programm automatisch bis zur Zeitlupe verlangsamt, sobald sich die Pille dem Kasten nähert. Ähnliche Feinheiten findet man im taktischen Bereich. Wer früher den Einsatz ändern wollte, musste das Spiel unterbrechen und Regler im Untermenü verschieben. Jetzt bestimmen Sie jederzeit, also auch vor dem Spiel, wann und mit wie viel Schmackes die Jungs in welcher Spielminute zu Werke gehen. So ergibt sich ein spannendes Taktik-Pokerspiel. Besser geht es kaum.

TEXTE MICH VOLL!

Während im Vorgänger die Spielerfähigkeiten noch in mickrige vier Stufen eingeteilt wurden, schwanken diese nun zwischen 0 und 99. Statt 16 gibt's 30 Spielerfähigkeiten. Dank der „interaktiven Coaching-Zone" ist es möglich, während eines Spiels mit 14 Anweisungen bei Ihren Recken für die nötige Züchtigung zu sorgen. Zum obligatorischen Text- und 3D-Modus ist die Fernsehshow hinzugekommen. Hier bestaunen Sie die Höhepunkte eines oder mehrerer


»Alle unsere Leser trafen sich im PC-ACTION-Stadion.«

»Geheimes Benotungsbuch von Gina Wild entdeckt.«


»Ist das normal, dass meiner nur so lang ist?«

IM VERGLEICH

FM 2005	95%
Kicker Manager 2004	75%
DEL Eishockey Manager 2005	72%

Das Genre hat einen klaren Primus: *FM 2005* stampft jegliche Versuche der Konkurrenz, den Manager-Thron zu erklimmen, in Grund und Boden. In Sachen Übersicht, Optionsvielfalt und Präsentation kann niemand Köhlers Geniestreich das Wasser reichen. Bei *Kicker Manager 2004* erwartet Sie eine solide Wisim mit hoher Einsteiger-freundlichkeit. Kufenfanatiker krallen sich den *DEL Eishockey Manager* und erfreuen sich an den erstklassigen Statistiken.

Vereinigung



Ist Ihnen die monströse Auswahl an Vereinen immer noch nicht genug? Sie wollen unbedingt Clubs wie SV Leck, FC Feucht, SpVgg Möser oder die Eintracht Nagel ins Leben rufen? Dank des eingebauten Editors erstellen Sie im Handumdrehen Ihr Wunschteam, kreieren das Vereinslogo und bestimmen sogar, wie die Fans genannt werden sollen. Anhänger der Sportfreunde Poppenhausen schimpfen sich also bei Bedarf „Popper". Die Heim- und Auswärtstrikots Ihres Dorftrottelclubs lassen sich ebenfalls ganz nach Belieben gestalten. Beeindruckend, oder?

Spiele in schicker *UEFA Euro 2004*-Optik und schalten wahlweise den überarbeiteten, einfach brillanten Text-Modus auf. In entscheidenden Momenten schlägt Ihnen das Programm darin etliche Möglichkeiten vor: „Spiel ab", „Lass ihn stehen" oder „Schuss" sind nur einige der Befehle, die Sie direkt auf den Platz rufen. Außerdem kann es vorkommen, dass ein Fan einen Bierbecher nach einem Polizeihund wirft oder Sie einem gestürzten Spieler wieder auf die Beine helfen müssen. Ein Fußball-Eldorado, mit mehr Infos, mehr Einflussmöglichkeiten, mehr Spannung.

AUF EINEN KLICK

Es kommt noch besser. Sämtliche Menüs sind übersichtlicher geworden – genau wie Berlusconis Haarpracht. Es fällt noch leichter, die volle Kontrolle zu behalten – um in ein x-beliebiges Menü zu gelangen, benötigen Sie maximal drei Mausklicks. Neben dem üblichen Finanz-Firlefanz rund um Ihren Verein (Wichtig: Vereinsvorgaben beachten!), kümmern Sie sich auch um das private Wohlergehen Ihrer Schützlinge. Manchmal müssen Sie Partykanonen des Teams bremsen, depressive Abwehrrecken von den Gleisen pflücken oder hässliche Mittelstürmer verkuppeln. Wenn Ihnen das zu viel ist, stellen Sie einfach einen Seelenklempner ein – so machen wir das bei der PC ACTION auch. Ähnlich wie bei uns dreht sich dabei alles um die Kohle. Schlecht bezahlte Assistenten, die sich auf Wunsch um sämtliche Bereiche für Sie kümmern, heuern die letzten Penner an und verbaseln wichtige Termine. Wie in echt eben. Neu auch: Wer sich nicht um Trainingswochenpläne scheren will, kann jetzt gröbere Einstellungen vornehmen, die auch funktionieren. Detailplanung bei den Übungseinheiten sind aber weiterhin möglich. Mit den innovativen Taktik-Menüs rumzuhantieren, wo Sie jetzt sogar die Laufwege jedes Akteurs festlegen können, bringt wirklich was. Die Auswirkungen davon sehen Sie sofort auf dem Platz. Wahnsinn!

OHREN AUF!

Die Peripherie setzt dem ganzen die Krone auf. Die 3D-Engine peppt die bereits im Vorgänger abgefeierte Football-Fusion-Option ordentlich auf. Hier steuern Sie Ihren Haufen selbst in Richtung Weltklasse. Sauber! Falls Ihnen der Soundtrack auf die Glocken schlägt, importieren Sie eigene MP3s. Auch das geht kinderleicht. Nach langen Testnächten haben wir einfach kein Manko gefunden. Kein Absturz; nichts, was fehlen würde. Okay, aufgrund des Zeitrahmens von rund einer Woche konnten wir keine 50 Saisons durchsimulieren. Dennoch besteht überhaupt kein Grund, diesem Meisterwerk keine Traumwertung zu verpassen. Es gibt nichts Besseres – ach was – noch nicht mal was Vergleichbares in absehbarer Zeit. Also gilt: Manager dieser Welt, vereinigt euch und zockt *FM 2005*!

RALPH WOLLNER/ LUKASZ CISZEWSKI

Gekauft?

Ja, im *FM 2005* finden Sie Bandenwerbung von PC ACTION und PC Games. Dabei handelt es sich um ein Anzeigen-Gegengeschäft, mit dem die Redaktion nichts zu schaffen hatte und das die Wertung nicht beeinflusst hat. Glauben Sie's oder sterben Sie!

FUSSBALL MANAGER 2005

MINDESTENS: 700 MHz, 32 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,6 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.fm2005.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	14.10.2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Fußballpackung für vier Hobby-Klinsis an einem PC; 4 Spieler pro CD
PC: 4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	87%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER 95%

HERAUSRAGEND – Mekka und Nirwana für Fußballfans: Ein absolutes Muss!

FAZIT

RALPH WOLLNER

Lieber Gerald, willst du uns veräppeln oder EA in den Ruin treiben? Wir wissen nicht, was man an dem aktuellen *FM* hätte besser machen können. War's das jetzt? Der letzte *FM*? Wir hoffen nicht. Ich habe wegen dieses Titels fast die PC- ACTION-Produktion geschmissen. Das typische Ein-Spiel-geht-noch-Syndrom führt immer wieder zu einem Drei-Tage-Marathon. Ohne Schlaf, ohne Außenkontakte, ohne Kompromisse. Der *FM 2005* ist Spielspaß pur. Das fast perfekte Programm. Unglaublich!

»Katharina Witts Bodyguards zerstörten die Show.«

Der kleine Puck

Elf Jahre nach dem glorreichen „Eishockey Manager" kommt nun doch noch der Nachfolger aus der Kabine. Kaum zu glauben: Die Macher vom DEL EISHOCKEY MANAGER 2005 sind immer noch dieselben.

Kennen Sie Werner Krahe und Jens Onnen? Die beiden sind die Schöpfer der legendären *Bundesliga Manager*-Reihe. Anfang der neunziger Jahre feierten die Herren damit so große Erfolge, dass sie sich 1993 mit dem *Eishockey Manager* auf dünnes Eis wagten. Das Risiko lohnte sich. Der Titel erreichte hervorragende Verkaufszahlen. Danach tauschte man den Puck wieder gegen das runde Leder aus und widmete sich mit der frisch gegründeten Firma Heart Line drei Teilen des *Kicker Managers* – ein Hockey-Nachfolger schien ausgeschlossen. Und nun? Haben die alten Fans Drohbriefe geschrieben? Egal. Schließlich zählt nur das Ergebnis.

ALTER CHECKER

Nachdem Sie sich für einen der Originalvereine entschieden haben, landen Sie im Hauptmenü, das genauso aufgeräumt ist wie ein Teller Spaghetti. Dank des flotten Tutorials findet man sich aber schnell zurecht. Mit wenigen Mausklicks bewegen Sie sich durch die tabellarischen Oberflächen und bestimmen das Training, kaufen Spieler und bauen die Arena aus. Elemente wie Jugendarbeit und Assistenten sucht man vergebens. Einen Textmodus oder einzelne Spielszenen gibt es auch nicht. Stattdessen müssen Sie sich jedes Spiel live anschauen. Die Partien kommen optisch ganz gut rüber, haben aber häufig nur wenig mit realem Eishockey zu tun. So kommt es vor, dass ein verirrter Rettungsschuss quer über das Feld eiert und dem Goalie gegenüber durch die Schoner rutscht. Blöd! Dafür dürfen Sie während des Matches jederzeit in das Taktikmenü wechseln und neue Anweisungen geben. Parallele Austragungen können via Bild-im-Bild bestaunt oder im Ergebnisdienst angezeigt werden. Das ist gut! Insgesamt ist der *DEL Eishockey Manager 2005* dank originaler DEL-Lizenz ein Spiel mit erstklassigen Statistiken und realistischen Werten – und entsprechendem Tiefgang. Ein klassischer Manager eben mit hohem spielerischem Nährwert. Eishockeyfans schnuppern vor dem Kauf rein.

RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

Vor langer Zeit schafften es die Herren Krahe und Onnen mit dem *Bundesliga Manager Professional*, dass ich mich vor Freude über ein Tor in letzter Minute vor meinen Amiga niederkniete. *DEL Eishockey Manager 2005* löst derartige Hochgefühle nicht aus. Sicherlich schwelgt man bei der Ansicht der Menüs eine Weile in Nostalgie, trotzdem würde dem Titel ein moderneres Gewand besser stehen. Wer sich aber mit DEL-Eishockey auskennt und bei einem ganzen Bildschirm voller Zahlen vor Freude sabbert, hat mit dem Teil auf jeden Fall seinen Spaß.



»Mit der Pyramide hatten die Tänzer noch Probleme.«

DEL EISHOCKEY MANAGER 2005

MINDESTENS: 1 GHz, 64 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98

SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Sportmanager
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Greencode
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	www.jowood.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wilde Rangelei vor einem PC; 4 Spieler pro CD

PC: 4 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71 %
STEUERUNG	74 %
GRAFIK	62 %
SOUND	44 %
MEHRSPIELER	74 %

EINZELSPIELER 72 %

GUT – Grundsolider Klassiker mit einigen technischen Schwächen.



»Hier werden die Schlagzeilen mit dem Holzhammer gemacht: Bild.«

FAZIT

MARC BREHME

Grafisch präsentiert sich der Titel noch immer altbacken, aber als von-Grünschild-Jünger aus C64-Zeiten ist mir das wurscht. Klassiker müssen nicht mit fetter 3D-Grafik glänzen, um zu faszinieren. Wie im Vorgänger ist das nächtelange Plantagenbauen kurzweilig, doch die Zwangspausen während der Züge gehen mir immer noch auf den Keks. Wenigstens kann ich jetzt die Spielgeschwindigkeit einstellen. Für Fans der Bilderhatz hat *Vermeer 2* wieder Suchtpotential.

Die Kunst der Stunde

In VERMEER 2 müssen Sie immer rechtzeitig zur Stelle sein, wenn Sie Ihre geldgierige Verwandtschaft beim Ersteigern von Gemälden ausbooten wollen.

Beim Erben ist jeder der Erste. Oder wie war der Spruch gleich? Die Neuauflage von *Vermeer* bleibt in Story und Spielprinzip dem uralten Vorgänger von Ralf Glau aus dem Jahr 1987 (!) treu. Sie hetzen in den Zwanzigerjahren des vergangenen Jahrhunderts gemeinsam mit fünf weiteren Kandidaten der geklauten Gemäldesammlung Ihres Onkels hinterher. Wer Walter von Grünschild die meisten bepinselten Leinwände wieder in seine Galerien pappt, beerbt den reichen Sack. Natürlich sollen Sie mit Ihrem Startkapital von 150.000 Dollar nicht in den nächsten Puff fahren und Champagner saufen, sondern das Geld gewinnbringend investieren. Nur dann haben Sie später das nötige Kleingeld, um die sauteuren Meisterwerke in den Auktionen zu ersteigern.

LASS DOCH MAL ARBEITEN!

Sie errichten an weltweit 15 möglichen Standorten Plantagen. Während Ihre Angestellten sich um die Pflänzchen kümmern, erhöhen Sie dank Pferderennen und Expeditionen Ihr Ansehen im Club der Elite und bei Onkel Walter. Gleichzeitig gurken auch die anderen Spieler in der Weltgeschichte umher und versuchen, auf ihren eigenen Plantagen durch die Produktion von Tee, Kakao, Kaffee, Tabak oder Seide Knete zu scheffeln. Die Konkurrenz stinkt Ihnen? Dann machen Sie es doch wie Lafontaine bei den Montagsdemos. Heulen Sie mit der aufgebrachten Meute und zetteln Sie ein paar Streiks an. Es macht richtig Laune, bei der Konkurrenz ein Termingeschäft platzen zu sehen.

SCHIFF DICH EIN!

Im Gegensatz zur Spekulation an der Börse erzielen Sie mit dieser Art von Geschäften auf sichere Art recht hohe Gewinne. Richtig nervig ist aber die ewige Reiserei per Mausklick auf der Weltkarte. Immerhin präsentiert sich jede Stadt individuell gezeichnet und mit passenden Musikstücken. Wie im Vorgänger müssen Sie Ihre Güter zu den Warenmärkten in New York oder London verschiffen und dann hinterherkutschieren, um den Krempel dort persönlich loszuschlagen. Mit dem Gewinn bieten Sie später bei Kunstauktionen gegen Ihre Verwandten. Wer am meisten löhnt, bekommt den Zuschlag und reißt sich damit ein dickes Loch in die Brieftasche. Damit Sie keiner Fälschung aufsitzen, besuchen Sie teure Kunstkurse oder nutzen die dem Spiel beiliegende Pappbrille mit roter Folie. Nette Idee! MARC BREHME

VERMEER 2

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	WiSim
SINNVOLL: 1,0 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ascaron
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.vermeer2.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nacheinander an einem PC im Hotseat-Modus
PC: 5 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	60%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	66%

EINZELSPIELER 68%

BEFRIEDIGEND – Aufpolierter, spielerisch kaum veränderter Vermeer-Nachfolger für Fans.



»2020: Die Grünen haben die Welt erobert.«


»Diesseits der Oder blühen die Landschaften.«

AO: Alien Invasion

Mit *Alien Invasion* liefert Funcom das dritte Add-on zum technisch angestaubten, aber packenden Sci-Fi-Online-Rollenspiel *Anarchy Online*. Worum geht's? Böse Außerirdische greifen den Planeten Rubi-Ka an, woraufhin sich die verhassten Fraktionen der Clans und der Riesenfirma Omni-Tek gegen die Bedrohung vereinen. Das bringt Spielern eine Menge neuer Alien-Waffen, Rüstungen, Nano-Programmen und Perks. Ihre Moneten können Sie auch in ein eigenes Fleckchen Land investieren, um dort eine pompöse Stadt zu gründen. Ohne eine finanzstarke Gilde im Rücken ist das kaum zu bewältigen. Schließlich verschlingt so ein Vorhaben fast so viel wie Brillantschmuck – mehrere Millionen Credits. Außerdem greifen die Aliens jedes Spieler-Städtchen regelmäßig an. Besonders gelungen ist das verbesserte Tutorial, das jeder neue Charakter durchläuft, sowie die vereinfachte Benutzeroberfläche. Einen besonderen Hinweis verdient der deutsche Server, auf dem sich fast ohne Ausnahme hilfsbereite Spieler tummeln. *Alien Invasion* gehört grafisch zwar zum alten Eisen, bietet aber eine famose Spieltiefe, denn die vorherigen Add-ons gibt's gleich dazu. REBECCA RITTER


»Haben Sie Froschschenkel? Nein, ich lauf immer so.«

FAZIT



Dumme männliche Einsteiger profitieren von dem guten Tutorial, während sich hochstufige, intelligente Spielerinnen wie ich mit dem Städtebau vergnügen. Das macht *Alien Invasion* zu einem ausgeglichenen Add-on, das Online-Anarchisten haben müssen.

ANARCHY ONLINE: ALIEN INVASION

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 1.200 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Online-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Funcom
VERTRIEB:	Deep Silver
INTERNET:	www.anarchy-online.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Über 1.000 Typen pro Server wollen Aliens und Mädels an die Wäsche, 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 1.500 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	68%
SOUND	74%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

79%

GUT – Schönheit kommt von Innen, ebenso wie der Spielspaß bei Alien Invasion!



Dovez: Second Wave

Ihr Raumschiff düst von links nach rechts über den Bildschirm. Projektile zehren am schmalen Energievorrat. Mit einem blauen Beam-Schuss entlädt sich Ihr geballter Zorn. Mit Warpgeschwindigkeit zischen Sie am explodierenden Endboss vorbei in den nächsten Level. Und warum das alles? Weil im Jahr 2157 wieder einmal Aliens den Bestand der Menschheit bedrohen. In *Dovez: Second Wave* säubern Sie einen Tutorial-Abschnitt, sieben umfangreiche Levels und ein verstecktes Bonusareal von Rendergegnern. Entweder alleine oder gleichzeitig zu zweit lernen Sie deren Angriffsformationen akribisch auswendig und sammeln Extras. Damit Sie das auf Dauer nicht frustriert, können Sie zwischen den Levels speichern. Das Spiel selbst ist hart, aber fair. Mit der passenden Taktik gibt auch der fieseste Obermotz garantiert den Löffel ab. Nur ein paar Animationen und Details mehr wären aufgrund der statisch wirkenden Feinde wünschenswert gewesen. Dafür passt der Sound wie die Faust aufs Ohr. JOACHIM HESSE


»Bei Intimrasuren äußerst schmerzhaft: Der Wilkinson Lady Protector!«



FAZIT



JOACHIM HESSE

Endlich gibt es *R-Type* auch für den PC. Sozusagen. Der Nachfolger des Gratisspiels *Dove* reichert das Uraltprinzip gekonnt mit frischen Ideen an. Die Ballerei ist schwer wie die Pest, bietet aber zum Kampfpreis von 10 Euro für 2D-Freaks enorm viel. Gratulation, Intergenies!

DOVEZ: SECOND WAVE

MINDESTENS: 400 MHz, 96 MByte RAM, 97,4 MByte HD, Win95
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 10,-
ENTWICKLER:	Intergenies
VERTRIEB:	Magnussoft
INTERNET:	www.intergenies.de
SPRACHE:	Deutsch/Englisch
USK-FREIGABE:	n. n. geprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zwei Spieler gleichzeitig, härtere Gegner und ein gemeinsames Leben-Konto; 1 Sp./CD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	70%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	81%

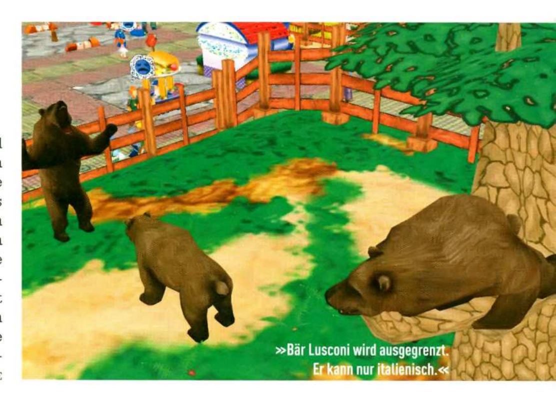
EINZELSPIELER

80%

GUT – Endlich mal wieder ein PC-Horizontal-Shooter, der sich gewaschen hat.

Zoo Empire

Kamele gibt es nicht nur in der Politik. In *Zoo Empire* tummeln sich neben tumben Wüstenschiffen weitere 41 Tier- und Unterarten in Ihrem persönlichen Zoo. Mit ein wenig Futter hier und ein bisschen Schatten da ist es jedoch nicht getan. In kleinen, sehr verschachtelten Menüs bauen Sie Gehege, kaufen Viehzeug und heuern Personal an. Während der 21 Levels der Einzelspieler-Kampagne entscheiden Sie sich zwischen zwei Karrierewegen. Entweder konzentrieren Sie sich auf die Bedürfnisse Ihrer stinkenden Exponate oder wollen einfach nur Knete scheffeln. Besonders bei letzterer Wahl sollten Sie sich intensiv um Ihre Besucher kümmern, damit der Rubel rollt. Sind einem Dreikäsehoch Ihre Tiger nicht wild und die Hälse Ihrer Giraffen nicht lang genug, dackelt er mit seinen Eltern bald wieder nach Hause. In diesem Fall sollten Sie wenigstens noch Eisbuden und Souvenirstände in petto haben, um dem Knirps die letzten Kröten aus dem Kreuz zu leiern. Statistiken zeigen, wo im Park die Säge klemmt. Das Geschehen beobachten Sie in Echtzeit mit der frei dreh- und zoombaren 3D-Engine im Comicstil, die allerdings zu detailarm ausgefallen ist. MARC BREHME



»Bär Lusconi wird ausgegrenzt. Er kann nur italienisch.«

FAZIT



MARC BREHME

Eigentlich bin ich das Leben im Affenhaus ja gewohnt. Trotzdem vermag mich *Zoo Empire* nicht langfristig zu motivieren, mir ist das Ganze etwas zu fummelig. Zoo-Enthusiasten kommen zum fairen Preis aber auf ihre Kosten.

ZOO EMPIRE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,0 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,0 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	WiSim
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Enlight Software
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.zoo-empire.net
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nö. Gibt's nicht.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

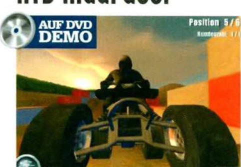
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	58%
GRAFIK	69%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 64%

BEFRIEDIGEND – Grundsolider Tierpark-Manager mit fader Optik.

ATV Mudracer



ATV Mudracer wäre ein richtig gutes Spiel, wenn es nicht so schlecht wäre. Sie sitzen am Steuer eines Quad und brettern mit Konkurrenten über huckelige Rundkurse. Neben Einzel- und Zeit-Rennen, versucht ein Meisterschafts-Modus Spaß vorzugaukeln. Die Fahrphysik ist ein Witz, was bei einem Rennspiel eher unangenehm ist, und grafisch tut sich auch nicht viel. Lediglich der Mehrspieler-Modus konnte uns zumindest für kurze Zeit bei Laune halten. AI

MINDESTENS: 750 MHz, 256 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Team6/Magnussoft
GENRE: Rennspiel **PREIS:** ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	40%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	60%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	46%

EINZELSPIELER 36%

Elite Helisquad



Stupides Ballern, bis der Arzt kommt? Da ist man bei uns fast immer an der richtigen Adresse! Allerdings muss ein Spiel dann schon etwas mehr bieten, als Klötzchengrafik und KI auf Einzeller-Niveau. Hier steuern Sie einen Hubschrauber aus der Verfolger-Perspektive und ballern auf alles, was sich bewegt. Die Gegner greifen – wie besoffene Ausländer in der Disco – immer nach dem gleichen Strickmuster an. Nur für Extrem-Helifans! AI

MINDESTENS: 750 MHz, 128 MByte RAM, 250 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Team6/Magnussoft
GENRE: Actionspiel **PREIS:** ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	38%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	57%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 31%

Camgoo



Im EyeToy- und Move-2-Play-Klon *Camgoo* springen Sie vor einer Webcam herum und wirbeln mit Armen und Beinen. Das machen Sie als zukünftiger Kandidat von *Popstars* sowieso täglich? Umso besser, dann können Sie mit dem Partyspaß für Zwischendurch sofort durchstarten. In sechs Mini-Spielchen vermöbeln Sie Piraten, eifern Horst Hrubesch als Kopfballungeheuer nach oder beschützen King Kong vor angreifenden Flugzeugen. MB

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 150 MByte HD, Win98
HERSTELLER: BHV Software
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 30,-/€ 50,- (mit Cam)

PREIS/LEISTUNG	48%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	52%
SOUND	28%
MEHRSPIELER	26%

EINZELSPIELER 62%

RC Cars



„Ich geb' Gas, ich will Spaß", schmetterte NDW-Barde Markus einst von deutschen Bühnen. In *RC Cars* geben Sie mit funkferngesteuerten Modellboliden zwar kräftig Gas, doch Spaß stellt sich deshalb noch lange nicht ein. Weder bei Ihren Einzeltouren über zehn Strecken, noch im Netzwerkmodus gegen menschliche Konkurrenten. Schuld daran sind vor allem die überempfindliche Steuerung und das undurchdachte Streckendesign. MB

MINDESTENS: 600 MHz, 64 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Create Studio/Flashpoint
GENRE: Rennspiel **PREIS:** ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	44%
STEUERUNG	40%
GRAFIK	70%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER 56%

BUDGET

>>Heißer Tanz: Flambo No. 5.<<

Lass die Frau raus!

PC ACTION GOLD

Schluss mit dem Geschlechterkrampf: In DEUS EX 2: INVISIBLE WAR steuern Sie nicht nur einen Mann, sondern wahlweise auch 'ne Dame, um eine Verschwörung aufzudecken.

Neben Seattle, Kairo, der Antarktis und New York spielt Trier als die älteste Stadt Deutschlands bei *Invisible War* eine wichtige Rolle. Im Jahre 2052 stiefeln Sie als JC-Denton-Klon und Agenten-Lehrling zunächst recht ahnungslos durch die Tarsus-Akademie. Auch als diese plötzlich angegriffen wird, verrät Ihnen keine Sau, was eigentlich los ist. Für Sie beginnt in der Rolle von Alex D. ein interaktiver Psychothriller, bei dem Intrigen, Machtgerangel, Terroranschläge und Nachforschungen über Ihre eigene Identität im Mittelpunkt stehen.

WISSEN IST MACHT!

Die Story macht einen Großteil der Faszination aus und mündet in vier alternative Enden. Anfangs haben Sie keinen Schimmer, welcher der vielen Fraktionen im Spiel Sie trauen können. Sehr spannend! Bewerber für die Rolle der Guten und Bösen sind die Akademie-Bosse, die „Kirche des Ordens", die Wirtschaftsorganisation „WTO", die genetisch manipulierten Omar oder gar Aliens. Die Ausgangssituation beschert Ihnen relative Entscheidungsfreiheit bei den Missionen, weil Sie häufig gegensätzliche Aufträge zu erfüllen haben. Motivation ziehen Sie ähnlich wie im Vorgänger aus der Möglichkeit, Ihren Charakter im Lauf der Zeit einzigartig zu machen, denn Implantate verleihen kurzzeitig Superkräfte.

MEHR HÖREN, MEHR SEHEN

Technisch ist *Invisible War* ein zweischneidiges Schwert. Wegen der kleinen Areale und engen Gassen haben Sie etwa in Seattle nie das Gefühl, sich wirklich in einer Außenwelt zu bewegen. Grundsätzlich geriet die farbarme Düster-Optik aber nur wenig spektakulärer als das Neun-Live-Programm. Positiv wirken sich Effekte wie Licht und Schatten, Rauch oder Explosionen aus. Und richtig prima anzuschauen – wenn auch bei weitem nicht perfekt animiert – sind die Polygongegner. Manchmal verhalten sich die Kerle zudem dümmer als Männer bei Bagger-Versuchen in Diskotheken. Herausragend kommen Sound, Musik und deutsche Sprachausgabe rüber. MARC BREHME

FAZIT — MARC BREHME

In *Deus Ex 2: Invisible War* geht es zu wie in der Politik. Die Welt ist düster, voller Verschwörungen und ich weiß nicht, wem ich über den Weg trauen kann. Spannend! Außerdem kann ich hier virtuell in die Rolle einer Frau schlüpfen, ohne Angst vor einem versehentlichen Outing haben zu müssen. Obwohl der zweite Teil wieder ein Knaller ist, habe ich das aus dem Vorgänger bekannte und für Actionspiele einzigartig umgesetzte Fähigkeitensystem schmerzlich vermisst. Aber man(n) kann schließlich nicht alles haben.

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD,Win98 SE

TEST IN AUSGABE: 4/2004

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Ion Storm
VERTRIEB:	Eidos Interactive
INTERNET:	www.deusex.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gab's doch schon beim Vorgänger nicht, Sie Nimmersatt!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	75%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



SEHR GUT - Der Deus-Ex-Nachfolger jetzt zum Sparpreis.

Breed

Im Jahre 2610 haben die Breed, eine extrem angriffslustige Alien-Rasse, die Erde als Ziel ins Auge gefasst. Doch natürlich schlagen wir zurück. Das Rückgrat der Erd-Streitkräfte bilden die so genannten Grunts (Genetisch reanimierte Universal-Taktik-Einheiten), über die Sie in Brat Designs teambasiertem Ego-Shooter die Kontrolle übernehmen. Im Einzelspieler-Modus besteht Ihr Team aus einem Scharfschützen, einem Heavy Gunner (eine Art fetter Grenadier), einem Sanitäter und einem Ingenieur. Mithilfe der F-Tasten erteilen Sie Ihren Mitstreitern einfache Befehle wie Ausschwärmen, Neu formieren, Fahrzeuge besteigen/verlassen und so weiter. In 18 Einzelspieler-Missionen sollen gegnerische Einrichtungen zerstört, Häftlinge befreit, eigene Schiffe gegen Angreifer beschützt und aus der Gefangenschaft entflohen werden – kurz gesagt: Langweilig wird's nicht. Freuen Sie sich auf knallharte Gefechte. Allerdings sind Ihre KI-gesteuerten Kameraden nicht besonders helle. Zwar reagieren sie zackig auf Ihre Befehle, doch auf sich allein gestellt begehen sie schneller Selbstmord als Mitglieder der Sonnentempler-Sekte. MARC BREHME



FAZIT



MARC BREHME

Breed hat durchaus seinen Reiz. Die Action stimmt und die Missionen sind abwechslungsreich. Wenn um mich herum auf dem Bildschirm zwischen Panzern, Fußtruppen und Kampfflieger die Hölle ausbricht, sehe ich auch über störende Details hinweg.

BREED

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Brat Design
	VERTRIEB:	CDV Software
	INTERNET:	www.breedgame.de
TEST IN AUSGABE: 3/2004	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, TDM, TDM Melee; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 32 Spieler **INTERNET:** 32 Spieler

DAS URTEIL

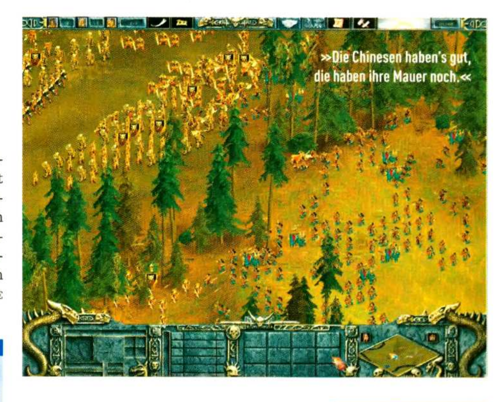
PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	74%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER 62%

BEFRIEDIGEND - Zum angekündigten Halo-Killer hat es nicht gereicht.

Against Rome

Wie der Titel andeutet, sind die Römer in diesem Strategiespiel von Independent Arts Software die Bösewichter. In Massenschlachten drängen Sie die Invasoren zur Zeit der Völkerwanderung zurück. Bevor Sie aber in den Szenarien mehrere hundert Einheiten in Verbände stecken, errichten Sie ein Dorf, trainieren Krieger und bauen Rohstoffe ab. Die spielbaren Stämme – Germanen, Kelten und Hunnen – bieten nicht nur männliche Kämpfer. Auch Frauen spielen eine wichtige Rolle. Sie mutieren als Amazonen oder Speermetze zu echten Furien – wie im wahren Leben eben. Von rhythmischen Frauenbewegungen und gelungenen Animationen bekommen Sie aber kaum Details zu Gesicht. *Against Rome* nutzt ausschließlich eine 2D-Grafik, die noch nicht einmal eine 3D-Beschleuniger-Karte benötigt. So lässt sich die Ansicht weder drehen noch zoomen, was sich aber positiv auf die Übersichtlichkeit auswirkt. Zudem bietet der Titel viel taktischen Tiefgang. MARC BREHME



FAZIT



MARC BREHME

Hey, Massenschlachten! Hier kommen mir meine Erfahrungen beim Burgerbrater um die Ecke zugute. Trotz unübersichtlichem Gewimmel auf meinem Tabl... äh... Bildschirm alles zu vernichten, was nach feindlichem Fleisch aussieht, ist ganz nach meinem Geschmack. Trotz der etwas angestaubten Optik ist *Against Rome* deshalb ein richtig gutes Strategiespiel.

AGAINST ROME

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win9x	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Independent Arts
	VERTRIEB:	Jowood/Bigben
	INTERNET:	www.against-rome.de
TEST IN AUSGABE: 1/2004	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Aufbauszenarien, Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	70%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER 77%

GUT - Optisch maue Massenschlachten mit strategischem Tiefgang.

Neverwinter Nights Deluxe



Sie möchten am liebsten immer drei Dinge auf einmal? Dann holen Sie sich ein blödes Überraschungsei oder *Neverwinter Nights Deluxe*. Bei Letzterem wissen Sie dank uns schon im Voraus, was Sie bekommen: solide und spannende Rollenspielkost. Wie üblich, herrscht wieder einmal Chaos im Fantasyreich. Auch klar: Sie sind der Depp, der Abhilfe schaffen soll. Während im Hauptspiel die Stadt Niewinter von einer mysteriösen Macht bedroht wird, machen Sie sich im ersten Add-on *Die Schatten von Undernzit* auf die Suche nach gestohlenen magischen Artefakten, die Schreckliches anrichten können, wenn sie in falsche Hände gelangen. In der zweiten Erweiterung *Die Horden des Unterreichs* steigen Sie unter die Erde, um in düsteren Höhlensystemen der Drow-Elfen gegen noch düsterere Dämonen zu kämpfen, die eine ganze Stadt terrorisieren. Das *Dungeons & Dragons*-Regelwerk der dritten Edition erlaubt es, Ihren Helden aus sieben Rassen und über zehn Klassen zusammenzuschustern. Auf Ihren Streifzügen durch die 3D-Welt verbessern Sie Ihren Recken in pausierbaren Echtzeit-Kämpfen und vielen Nebenmissionen. Das zweite Add-on lässt Sie die Spielwelt erstmals aus einem coolen Blickwinkel bestaunen. Durch die neue Kameraführung schauen Sie dem Protagonisten auf Wunsch buchstäblich über die Schulter. Das fördert die Atmosphäre und saugt ins Spielgeschehen. Okay, es gibt keine Decken- oder Himmelstexturen und die Charaktermodelle wirken etwas kantig. Dafür entschädigen spannend inszenierte Geschichten und heiße Gefechte. Wer nach dem Hauptspiel und den zwei Add-ons noch immer nicht genug hat, kreiert mit dem fantastischen Editor kinderleicht neue Abenteuer. Ein Muss für Rollenspieler! MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Auf flotte Dreier stehe ich besonders. Zwar sind Rollenspiele nicht wirklich mein Ding, aber *Neverwinter Nights* ist schön einfach, ohne dabei die Geschichte und die Charakterentwicklung zu vernachlässigen. Vor allem die unterirdischen Gebiete des zweiten Add-ons *Horden des Unterreichs* haben mir den einen oder anderen Schauer über den behaarten Rücken gejagt. Genauso gerne, wie ich an meiner Freundin rumschraube, bastle ich mit dem Editor eigene Abenteuer. Die machen mir besonders viel Spaß, weil ich genau weiß, was ich wo machen muss, damit richtig der Bär abgeht.



»Wenn die Schwiegermutter zu Besuch kommt, ist Streit programmiert.«

»Für die Augapfelernte werden gern Polen angeheuert.«

NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98

TESTS IN AUSGABE: 8/02, 9/03, 6/04

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Bioware
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	http://nwn.bioware.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dungeon Master, Kooperativ (*Horden des Unterreichs* nur kurz spielbar); 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	82%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	79%

EINZELSPIELER 84%

SEHR GUT – Epische Abenteuer mit spannender Atmosphäre und flotter Kampf-Action.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS
Against Rome	Strategie	Jowood/Bigben	77%	€ 15,-
Breed	Action	CDV	62%	€ 20,-
Castle Strike	Strategie	Data Becker/Nitro	72%	€ 15,-
Civilisation 3 Deluxe	Strategie	Atari	80%	€ 40,-
Delta Force	Action	Green Pepper	70%	€ 7,-
Deus Ex 2: Invisible War	Action	Eidos	85%	€ 30,-
Enter the Matrix	Action	Atari	65%	€ 15,-
Lock on	Simulation	Ubisoft	72%	€ 15,-
Need For Speed Underground Classic	Rennspiel	EA Games	92%	€ 15,-
Neverwinter Nights Deluxe	Rollenspiel	Atari	84%	€ 40,-
Railroad Tycoon 2	Strategie	Green Pepper	71%	€ 7,-
Rainbow Six: Covert Ops Essentials	Action	Green Pepper	63%	€ 7,-
Raven Shield: Athena Sword (Add-on)	Action	Ubisoft	80%	€ 10,-
Roller Coaster Tycoon 2 Deluxe	WiSim	Atari	76%	€ 40,-
Summoner	Rollenspiel	Green Pepper	72%	€ 7,-

NUR WER ALLES GIBT, KANN ALLES FORDERN!



Sei jederzeit bestens informiert.

Den Transfermarkt beobachten, einen eigenen Verein gründen oder die Sponsorenverhandlungen führen – ein Manager braucht immer die richtigen Infos zur richtigen Zeit. FUSSBALL MANAGER 2005 – die authentische Management-Simulation.

www.easports.de www.fm2005.de

PC CD XBOX

















SEITENSPRUNG

»Wenn wir Bratmaxe grillen, fängt die Stimmung an ...«

»Die Kampfhundeverordnung nimmt bizarre Formen an.«

»Auch mehrere Operationen konnten Edward nicht glücklich machen.«

Harter Stuhlgang

Von wegen Blut fließt im Gefängnis nur, wenn man die Seife aufhebt. Nicht in THE SUFFERING!

Xbox | Kurz nachdem Häftling Torque im Todestrakt ankommt, schüttelt ein Beben den Putz von den Wänden. Sekunden später verteilt ein Wesen mit Klingenhänden das virtuelle Blut von Insassen und Wärtern. Gruselig, äußerst gruselig, was die Macher von *Drakan* hier auf den Fernseher zaubern. Wahlweise in Ego- oder Verfolger-Perspektive machen Sie sich auf die Suche nach den Ursachen des Horrors. Den Höhepunkt markiert dabei der geniale 5.1-Sound. In Ihr linkes Ohr flüstert zum Beispiel eine Frauenstimme „Lass ihn leben", ins rechte „Töte ihn!". Agieren Sie böse, sehen Sie auch nur das tragische Ende des Spiels. Pixelblut fließt in jedem Fall reichlich, denn gerade die Zwischensequenzen zeigen Mord und Totschlag in allen Varianten. Die in Deutschland erhältliche Version blendet dabei das Gröbste aus. Wer im Ausland einkauft, erhält das volle Programm inklusive deutscher Sprachausgabe. Insgesamt gute Action mit durchschnittlichen Rätseleinlagen. Das Spiel erscheint die Tage übrigens auch für PlayStation 2. JOACHIM HESSE



THE SUFFERING
HERSTELLER: Surreal Software/Konami
INFO: http://thesuffering.midway.com
WERTUNG: SEHR GUT

Die haben Doppel D!

Schwarzkittel aufgepasst! Ataris Fantasy-Spektakel DEMON STONE kommt mit der beliebten Dungeons&Dragons-Lizenz daher.



»Es stimmt also wirklich, dass Farbige die größten Schwänze haben.«

Playstation 2 | Eines gleich vorneweg: *Demon Stone* ist kürzer als die Durchschnittsnummer unserer Bettwurst Brehme. Nach rund sechs Stunden flimmerte uns der Abspann entgegen. Doch dafür waren es sechs wundervolle Stunden voller Fantasy-Action. Die Lizenz lässt ein Rollenspiel vermuten, doch es handelt sich um ein reinrassiges Hack & Slay. Wie in *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* (gleicher Entwickler!) hacken Sie sich durch unzählige Monsterhorden und freuen sich darüber, dass die alte PS2 noch so eine Grafik hinbekommt. Das Besondere an *Demon Stone*: Zwei Mitstreiter steuert die KI, die dritte Figur übernimmt der Spieler. Sie wechseln dabei jederzeit zwischen den Charakteren und führen sogar Team-Combos aus. Sehr schön! AHMET ISCITÜRK



DEMON STONE
HERSTELLER: Stormfront Studios/Atari
INFO: www.atari.de
WERTUNG: SEHR GUT

Mit dem Zweiten spielt man besser

In SECOND SIGHT verfügen Sie über das zweite Gesicht. Das wünscht sich unsere Lieblings-Hackfresse Ralph Wollner übrigens auch!



»Herr Ober, ich wollte einen Broiler, keinen Boiler!«



»Die Zeugen Jehovas können echt nerven.«

Gamecube | Sie erwachen erinnerungslos in einem sterilen Raum und fragen sich, was man wohl alles mit Ihnen angestellt hat. Jetzt wissen Sie endlich, wie sich die Weiber fühlen, die Kollege Iscitürk am Wochenende abschleppt. Lange Rede, kurzer Sinn: Sie sind ein ganz besonderes Versuchskaninchen. Kraft Ihres Willens können Sie Gegenstände durch die Luft schleudern und sogar Menschen ankokeln. Da empfiehlt sich die Flucht! Die Spielfigur, die im Laufe des Action-Abenteuers immer neue Fähigkeiten erlernt, bewegen Sie dabei aus der Verfolger-Ansicht, per Knopfdruck wird geballert oder eine Psi-Attacke ausgeführt. Die Psi-Fähigkeiten machen besonders viel Spaß, auch wenn die Steuerung mitunter etwas ungenau ist. Technisch eher durchwachsen, ist das Ganze insgesamt ein guter Actiontitel. AHMET ISCITÜRK

SECOND SIGHT
HERSTELLER: Free Radical/Codemasters
INFO: www.codemasters.de/secondsight
WERTUNG: GUT

Gefährlicher Below-Job

HEADHUNTER: REDEMPTION führt Sie als Kopfgeldjäger-Azubine in die Unterweltstadt Below, wo Sie den Bösewichten den Marsch blasen.



»Dauerbrenner: Bodenlampe ohne Ausschalter.«



»Anfangs kam Arielle mit ihren Beinen nicht zurecht.«

Xbox | Seit sich Kopfgeldjäger Jack Wade vor drei Jahren am Dreamcast auf sein Motorrad schwang, ist viel passiert. Die Untergrundorganisation „Opposition" macht den Menschen in der Stadt Above schwer zu schaffen. Jack, der mit seinem inzwischen ergrauten Haar aussieht wie George Clooney, lenken Sie zunächst nicht mehr. Stattdessen spielen Sie die schöne Leeza X. Nachdem sich die Figuren bekannt gemacht haben („Zur Hölle mit dir!" – „Dort war ich bereits!"), erwartet Sie neben linearen Rätseln viel Ballerei. Zweirad-Levels gibt es keine mehr. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, doch die spannende Story hält Sie bei Laune. JOACHIM HESSE

HEADHUNTER: REDEMPTION
HERSTELLER: Amuze/Atari
INFO: www.atari.de
WERTUNG: GUT

RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW



»Furchtbar: Nur ein WC.«

Xbox | Seine Freunde nennen ihn „Ding". Hauptfigur Domingo Chavez macht mit drei Kollegen wieder Jagd auf Terroristen. Nur 30 Euro kostet das eigenständige Add-on. Dafür bekommen Sie zehn gute Einzelspielermissionen, 19 Mehrspielerkarten (fünf alte), einen Splitscreen-Modus und eine umfangreiche Xbox-Live-Unterstützung. Klasse! (JO)

HERSTELLER: Ubisoft Montreal/Ubisoft
INFO: www.ubi.com/de
WERTUNG: SEHR GUT

ESPGALUDA



»Blaupunkt: Massenproduktion.«

PS2 | Bislang nur in Japan erhältlich ist der jüngste 2D-Score-Shooter der *Dodonpatchi*-Macher Cave. *Espgaluda* glänzt mit durchdachtem Spieldesign und hervorragend passender Musik. Im Gegensatz zur Spielhalle besitzt die Playstation-Version einen zusätzlichen Arrange-Mode. Trotz vieler Kugeln auch für Anfänger zu schaffen. (JO)

HERSTELLER: Cave/Arika
INFO: www.arika.co.jp
WERTUNG: SEHR GUT

SPIDER-MAN 2



»Nicht jedermanns Sache: Raucherbüros.«

N-Gage | Gegenüber der Version für Game Boy Advance zeigt das N-Gage seine Technikmuskeln: Die Grafik sieht einfach besser aus. Sie schwingen und prügeln sich als Spidey durch fünf drei- und 15 zweidimensionale Levels, befreien Geiseln und knipsen Fotos. Ein paar mehr Schlagvarianten hätten der freundlichen Spinne von nebenan gut zu Gesicht gestanden. Ein durchschnittlich gutes Spiel für Spinner und solche, die es werden wollen. (JO)

HERSTELLER: Digital Eclipse/Nokia
INFO: www.n-gage.com/de-DE/games
WERTUNG: GUT

SONIC ADVANCE 3



»Familientreffen bei Wolfgang Viereck.«

GBA | Wer *Igel Sonic* bereits am Mega Drive mochte, wird hiermit glücklich. In sieben Welten sammeln Sie mit einem Partner Ringe und düsen wie ein Hochgeschwindigkeitszug durch die Levels. Nur durch die Tagteam-Aktionen Ihrer Spielfiguren gestaltet sich das Jump & Run gelegentlich etwas kompliziert. Alles in allem empfehlenswert! (JO)

HERSTELLER: Sonic Team/THQ
INFO: www.thq.de
WERTUNG: GUT



AUF DVD

Mod zu: Battlefield Vietnam
Autor: EA/Dice
Filenamen: battlefield_vietnam_ww2_mod.exe
Voraussetzung: Battlefield Vietnam
Pro + Contra:
+ **Offizielles Top-Produkt**
+ **Original BF1942-Maps**
FAZIT: „Lieber WW2 als Arbeitslosengeld 2!"

Eiländer: Es kann nur einen geben!

Im WW2-Mod für BATTLEFIELD: VIETNAM pusten Sie den Feinden auf pazifischen Inseln den Dunst aus der Kiepe.

>>Eingelaufen: Schuhe.<<

Battlefield: Vietnam | Was für ein Dilemma! Nach unzähligen *BF: Vietnam*-Sessions möchte man wieder einmal das gute alte *BF 1942* zocken. Doch wie bei Jo Hesses Freundin schreckt einen dann doch die etwas marode Optik ab. Sollen wir nun um der Grafik willen weiter Pixel-Asiaten perforieren oder ist der Drang nach Weltkriegs-Szenarien so groß, dass man sich auch mit der *BF 1942*-Optik zufrieden gibt? Keinen Mann sollte man vor so eine Wahl stellen und deshalb haben sich die Original-Entwickler was Nettes einfallen lassen: einen *WW2*-Mod für *BF: Vietnam*! Somit bekommen Spieler das Beste aus zwei Welten. Jetzt fehlt nur noch eine Fusion zwischen McDonald's, Kentucky Fried Chicken und Burger King und die Welt wäre perfekt.

ES GIBT DICE, BABY!

Wo Dice draufsteht, ist Qualität drin. Und das ist beim *WW2*-Mod nicht anders. Laut EA wollte man der Modding-Community zeigen, wie viel Power in der Engine steckt. Und so begann man im April mit den Arbeiten am ambitionierten Projekt. Drei Schlachtfelder aus *Battlefield 1942* wurden integriert und grafisch enorm aufgebockt. *Battlefield*-Kenner werden sich auf Iwo Jima, Wake Island und Invasion of the Philippines sofort wie daheim fühlen. Neue Texturen und Effekte spendierte man auch den Figuren, Vehikeln und Waffen. Kurz: Sämtliche Möglichkeiten der *BF: Vietnam*-Engine setzte man für die Modifikation ein und dementsprechend beeindruckend ist das Ergebnis. Darauf einen Dujardin! AHMET ISCITÜRK

Info: www.eagames.com


>>Beim Hundert-Meter-Lauf hat er verloren, weil sein Lauf nur knapp 2,5 Meter lang ist.<<

>>Tower: „Wie ist Ihre Höhe und Position?" Pilot: „Ich bin 1,80 m groß und befinde mich in einer bequemen Sitzhaltung."<<

Ende nach Canton-Art


»Selbstfindungskurs für Autofellatio.«

Der legendäre Kung-Fu-Mod ist jetzt endlich auch für MAX PAYNE 2 erhältlich!

AUF DVD

Mod zu: Max Payne 2
Autor: Diverse
Filenamen: KungFu_10.exe
Voraussetzung: Max Payne 2
Pro + Contra:
+ **Prügeln ist schön!**
- **Von Waffengegnern empfohlen!**

FAZIT: „Lieber Schlägerei als Hühnerei!"

Max Payne 2 | Es gibt wenige Mods, die unsere Herzen so lange mit Freude erfüllten, wie der Kung-Fu-Mod fürs erste Max-Schmerz-Abenteuer. Ehrlich gesagt haben wir dieses Meisterwerk der Modding-Kunst insgesamt länger gezockt als das Hauptspiel. Jetzt endlich ist das Ganze auch für *Max Payne 2* erhältlich. Wie lange haben wir auf diesen Augenblick gewartet. Zur Feier des Tages hat Kollege Iscitürk sogar eine Ziege für Allah geopfert! Für all die Menschen, die nicht wissen, worum es geht: Statt Gangster mit blauen Bohnen zu füttern, gibt's hier asiatisch angehauchte Dresche. Kicks, Punches, natürlich auch in spektakulären Kombinationen, und das alles in angemessenem Ambiente. Da es sich um Version 1.0 handelt, ist mit zahlreichen Verbesserungen zu rechnen. AHMET ISCITÜRK

Info: http://maxpayne.gamigo.de

Alle Drei zusammen

Hurra! Ein waschechter Kooperations-Modus für FAR CRY macht das Einzelspieler-Abenteuer für bis zu drei Personen zugänglich.

Far Cry | Dass die Türken einfach das beste Zeug machen, wissen wir nicht erst seit Iscitürks Debütartikel. Während ihr Essen, Popmusik schwuler Interpreten und – tja – auch deren Haschisch zu Weltruhm gelangten, sind sie nun ebenfalls in der Spieleentwicklung führend. Sagt zumindest unser Redaktions-Kümmel, wenn er wieder stundenlang über die Dominanz von *Far Cry* fachsimpelt. Deshalb ist er über den Kooperations-Mod besonders glücklich. Bis zu drei Spieler können damit den kompletten Einzelspieler-Modus gemeinsam bestreiten. Unbedingt ausprobieren! AHMET ISCITÜRK

Info: www.farcrycoop.de.vu

AUF DVD

Mod zu: Far Cry
Autor: FCCMT
Filenamen: coop-mod-av8.2.exe
Voraussetzung: Far Cry
Pro + Contra:
+ **Der flotte Dreier kommt wieder in Mode.**
+ **Neue taktische Möglichkeiten**

FAZIT: „Nie mehr einsam auf der Insel!"

»Die ersten Handys mit 14 Megapixeln waren noch unhandlich.«

INHALT

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungs-Mail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an rw@pcaction.de.

Ritterwochen

Der neue Mod zu HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 ist da! In DIE KRONE BRITANNIENS treten Sie Ihren Feinden mächtig in den Allerwertesten – genau wie einst König An... – äh – Artus.



»Dröhnland ist ein Kokserparadies.«

AUF DVD

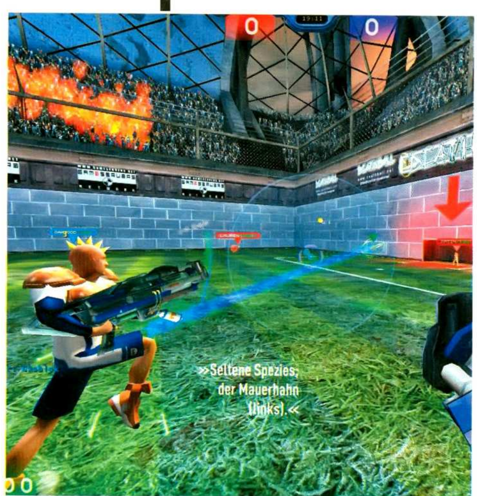
Mod zu: Heroes of Might & Magic 4
Autor: Diverse
Filenamen: diekronebritanniens.exe
Voraussetzung: Heroes of Might & Magic 4
Pro + Contra:
+ Sehr umfangreich
+ Viel Abwechslung
FAZIT: „Ein wahrhaft königliches Vergnügen!"

Heroes of Might & Magic 4 | Vor etwa 10.000 Jahren schlappte ein verwirrter Jüngling durch die Wälder Großbritanniens und fand ein feines Schwert, das irgendein Depp in einen Stein gesteckt hat. Nachdem er das Ding herausgerupft hatte, verehrten ihn die Briten und er wurde zum König ausgerufen. Toll. Diese nette Geschichte dürfen Sie mit dem neuen *HoMM4*-Mod nachspielen. *Die Krone Britanniens* enthält neun Karten, die sich mit den Personen und den Geschehnissen rund um König Artus beschäftigen. Der Spieler erlebt das Zeitgeschehen aus ganz unterschiedlichen Perspektiven. Uns hat die Ritterbalgerei auf jeden Fall Spaß gemacht – doch urteilen Sie selbst. RALPH WOLLNER

Info: http://mm-world.gamesurf.tiscali.de/news.shtml

Mordplatz

Da jubelt die DEATHBALL-Fangemeinde! Endlich gibt es den rasanten Mod auch für Unreal Tournament 2004. Wir wünschen Ihnen Hals- und Beinbruch.



»Seltene Spezies: der Mauerhahn (links).«

UT 2004 | Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. *Deathball* ist eine explosive Mischung aus Fußball und Rugby. Jedes Team besteht aus vier Feldspielern und einem Torwart. Sie haben keine Freunde? Keine Panik! Einige Karten erlauben es Ihnen, mit kleineren Mannschaften anzutreten. Ziel ist es, den Ball im Gehäuse der Gegenpartei zu versenken. Um dies zu erreichen, ist alles erlaubt. Auf dem Feld wird geschubst, getreten und geschossen was das Zeug hält. Als Ballführer sind Sie den Attacken der Widersacher schutzlos ausgeliefert und müssen auf Unterstützung Ihrer Kollegen hoffen. Geschickte Zocker laden die Schussleiste voll auf und schneiden den Ball zusätzlich an. Überhaupt geht das simple Spielprinzip bei näherer Betrachtung auf wie Popcorn. Durch die vielen Pass- und Schussmöglichkeiten erreicht *Deathball* eine beachtliche Spieltiefe – und einen hohen Suchtfaktor. Zudem ist das Teil einsteigerfreundlich und schnell erlernt. Viel Spaß! RALPH WOLLNER

Info: www.deathball.net

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Team Vortex
Filenamen: deathball21.exe
Voraussetzung: UT 2004 mit Patch 3207
Pro + Contra:
+ 12 Spielfelder
+ Brachiale Action
FAZIT: „Eine Riesengaudi für UT-Fans!"

Die Reifenprüfung

Der Mod UNWHEEL verwandelt ihr UT 2004 in ein beeindruckendes Rennspiel mit Langzeitmotivation.

UT 2004 | *Unwheel* sahnte bei etlichen Modding-Wettbewerben kräftig ab. Der mustergültige Einsatz der Karma-Physics-Engine verwandelt *UT* in ein realistisches und actiongeladenes Rennspektakel. Insgesamt stehen Ihnen 23 Fahrzeuge aus vier Autoklassen (Renn- und Spezialwagen, Rallye-Boliden, Monster-Trucks) zur Verfügung, aus denen Sie von Anfang an frei wählen dürfen. Damit die Geschichte nicht langweilig wird, hat das *Unwheel*-Team sechs wohldurchdachte Spielmodi eingebaut. Vom normalen Rundenrennen bis hin zu Capture the Flag ist alles möglich. Dieser Mod ist kein Kompromiss, sondern ein ausgewachsenes Rennspiel mit hohem Spaßfaktor. Durchstarten! RALPH WOLLNER

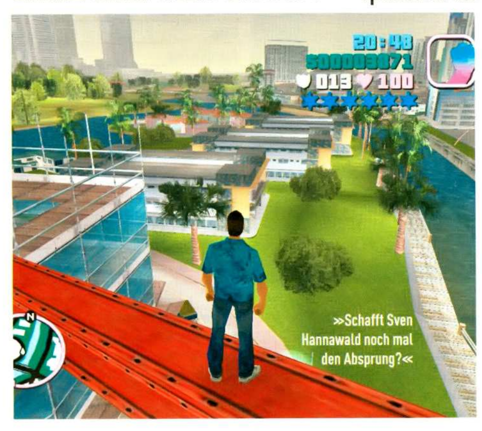
Info: www.unwheel.beyondunreal.com



»Peter Cornelius' neuer Hit: Reifen für die Insel.«

Einzelmännchen?

Tommy Vercetti bekommt Gesellschaft. Mit dem Mod MULTI THEFT AUTO, spendieren Sie GTA VICE CITY den ersehnten Mehrspielermodus.



»Schafft Sven Hannawald noch mal den Absprung?«

GTA Vice City | Die Szenerie gleicht Berlin-Kreuzberg während der Mai-Demo: Alles brennt, Menschen rennen schreiend umher und die Herren von der Polizei versuchen verzweifelt, Ordnung in das Chaos zu bringen. Das Einzige, was bei *Multi Theft Auto* nicht vor die Hunde geht, ist der Spielspaß. Ganz im Gegenteil. Mit einer Horde hirnloser Mitstreiter durch Vice City zu ziehen und alles zu demolieren, was einem vor die Füße kommt, ist zwar moralisch für den Popo, aber eine wahrer Freude fürs Zockerherz. Hin und wieder kommt es bei der wilden Hatz zu kleinen Rucklern, die das Vergnügen aber kaum beeinträchtigen. Schnappen Sie sich ein paar Freunde, gründen Sie eine Bande und zeigen Sie, wer der Mehrspielerkönig von Vice City ist! RALPH WOLLNER

Info: www.mtavc.com

AUF DVD

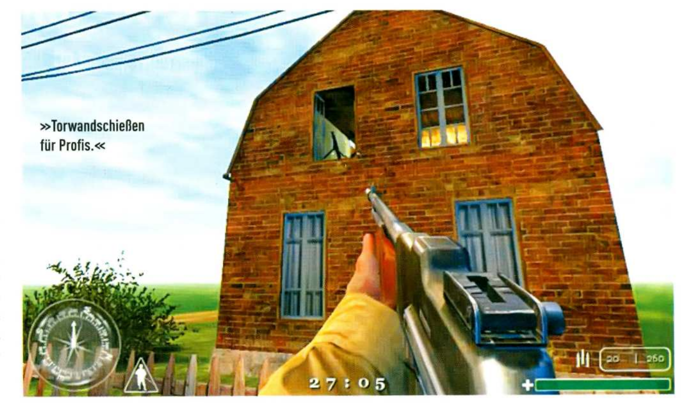
Mod zu: GTA Vice City
Autor: Multi-Theft-Auto-Team
Filenamen: diekronebritanniens.exe
Voraussetzung: GTA Vice City
Pro + Contra:
+ Hervorragendes Mehrspielervergnügen
- Weist noch kleinere Fehler auf
FAZIT: „Ein wahrhaft königliches Vergnügen!"

Schieß, Bürger!

Im CALL OF DUTY-Mod OPERATION MARKET GARDEN wandeln Sie auf historischen Pfaden und befreien die Käsköppe von den Krauts.

Call of Duty | Spätestens nach dieser EM ist klar: Die Holländer verdienen militärische Intervention! Und wer bei der Gelegenheit direkt die kompletten BeNeLux-Staaten besuchen will, könnte im ambitionierten Projekt *Operation Market Garden* seinen Platz finden, spielt man dort doch die Kampagne, die den Siegeszug der Käseräder in die freie Welt erst ermöglichte. Der Mod soll mit Einzel- und Mehrspielerunterstützung erscheinen und sich auf die alliierte Seite der Kampagne konzentrieren. Ein Erscheinungsdatum ist allerdings noch nicht in Sicht, aber bei den flachen Deichen kann es sich ja nicht allzu sehr verbergen. RALPH WOLLNER

Info: http://www.bdt-team.net/



»Torwandschießen für Profis.«

AUF DVD

Mod zu: C&C Generäle/Die Stunde Null
Autor: Planet-Generals-Team
Filenamen: PG_PCA_MAPPER_ Mappack_22.08.04[1]
Voraussetzung: C&C Generäle/Die Stunde Null
Pro + Contra:
+ Satte 30 Karten
+ Hervorragende KI-Unterstützung

FAZIT: „Nur die Harten bekommen die Karten."

»Der Gewinner der Freitod-WM wird postum ermittelt.«

Brückenprobleme

Knien Sie nieder und danken Sie uns! Wir schenken Ihnen stolze 30 Karten für C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL. Und wer steckt dahinter? Natürlich die Jungs von Planet-Generals.

Kartenname	Spieleranzahl
Aggertal	4
Alps Carnage	2
Arctic Base	6
Area 52	2
Bucht von Belfalas	4
Castle Dragon Stone	2
City Docks	3
D-Day	4
Desert Conquer	4
Desert Hills	2
Dull Ambience	2
Dull Impressions	6
Egyptian-Ravine	2
Green Province	4
Hades Island	5
Hills of Kandahar	2
Hilly Landscape	4
Minias Tirith 2004	3
No Man's Land	2
Oasis	4
Paradise Lost	4
River Crossing	4
Rocky Mountains	4
Rocky Mountains 1.1	4
Snow War	6
Sphinx	2
The Baghdad Conflict	2
Urban Conflict	2
Vietnam	4
White Flag	2

C&C Generäle: Die Stunde Null | Sie haben wirklich Glück, ein PC-ACTION-Leser zu sein. Schließlich pfeffern die Herren von Planet-Generals nahezu monatlich neue Karten auf unsere Heft-DVD. Diesmal erwarten Sie güldene Maps, bei denen man als *C&C*-Freund wirklich nur mit der Zunge schnalzen kann. Ein ganz spezielles Lob geht an die Mapper Funkelchen, Voodoobenshee und Fragger als Schöpfer dieser feinen Sammlung. Damit Sie wissen, was im neuen Mappack zu erwarten ist, haben wir eine Liste für Sie angefertigt. Fans dürfte bei einigen der Perlen vor Freude einer abgehen. Bitteschön: RALPH WOLLNER

Info: www.planet-generals.info



Fluch-Simulator

Unverhofft kommt oft. Die Demo von BAPHOMETS FLUCH 2.5 ist da!

AUF DVD

Demo: Baphomets Fluch 2.5
Autor: Mind Factory
Filenamen: enginepreview.exe
Voraussetzung: Computer mit Monitor
Pro + Contra:
+ Tolle Optik
+ Macht Lust auf mehr

FAZIT: „Wir wollen das fertige Spiel! Sofort!"

»Sonderbar. In der Bar Mitzwa sind keine Gäste! Sind die alle auf Kneip-Kur oder in der Bar Busig?«

Baphomets Fluch | Wir erinnern uns: Vor langer Zeit kündigte ein junger Mann namens Daniel Butterworth einen inoffiziellen *Baphomets Fluch*-Nachfolger an, der die Geschichte in klassischem 2D weiterspinnt. Das Ganze sollte mit den Original-Sprechern, einem fetten Soundtrack und liebevoller Grafikpracht daherkommen. Nach anfänglicher Begeisterung allerorten wurde es etwas ruhig um *BF 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter*. Quasi als Beweis dafür, dass weiter unter Hochdruck an dem Gratisspiel gearbeitet wird, hat man nun eine Demoversion veröffentlicht. Wir sind beeindruckt! Kaum zu glauben, dass es sich dabei um ein Fanprojekt handelt. Unsere Botschaft an die Macher: Wenn das fertige Spiel nicht bis Ende des Jahres erscheint, statuieren wir ein Exempel und entmannen Andreas Bertits! AHMET ISCITÜRK

Info: www.brokensword25.com

Frank reich!

Der charismatische Macher von DESERT COMBAT, Frank DeLise, hat das goldene Los gezogen.


»Zahnärzte ohne Grenzen: Brückensanierung aus der Luft.«

Battlefield 1942 | Wir haben es immer gewusst! Genauer gesagt hat es Ahmet Iscitürk schon immer gewusst, was ein weiterer Beweis seiner Einzigartigkeit ist. Was er schon vor einem Jahr prophezeite, ist nun eingetreten. Trauma Studios, die Macher des *BF1942*-Mods *Desert Combat*, wurden von Digital Illusions gekauft. Frank DeLise, der Gründer der Trauma Studios, ist ein guter Typ und hat den plötzlichen Reichtum und die damit verbundenen Sexorgien auf jeden Fall verdient. Aber Vorsicht, Frankie – Reichtum kann auch ein Fluch sein. Wird *Desert Combat* auch weiterhin der beste *BF*-Mod bleiben? Warten wir es ab. AHMET ISCITÜRK

Info: www.desertcombat.com

»Erfolg für die Musikindustrie: Illegale Sauger werden exekutiert.«

Sorge dich nicht! Schwebe!

VAMPIRE SLAYER gehört zu den besten HALF-LIFE-Mods. Umso mehr freuen wir uns auf das kommende Update.

Half-Life | Es gibt eine Hand voll *Half-Life*-Mods, die Legenden-Status haben. *Vampire Slayer* gehört definitiv dazu und fand deshalb auch schon des Öfteren seinen Weg auf unseren Datenträger. In dieser Modifikation bekämpfen sich Vampire und Vampir-Jäger mit allen Mitteln. Die Blutsauger können weiter springen und müssen gepfählt werden, um den Löffel abzugeben. Dafür dürfen nur die Vampir-Jäger Waffen benutzen. Gleichgewicht muss eben sein. Jedenfalls erscheint diese Tage das sechste Kapitel des *VS*-Mod. Wer nicht warten kann, saugt sich die Datei von der Webseite. Normalsterbliche warten auf die nächste PC ACTION. AHMET ISCITÜRK

Info: www.vsmod.com

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit Rainbow Six zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de Ubisofts	Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur Counter-Strike auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema Battlefield und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um Battlefield Vietnam geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um Half-Life 2 geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich GTA 3 zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema Half-Life-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema Half-Life und Half-Life 2. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle Counter-Strike-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen Half-Life-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
MADDEN NFL	http://eaml.firstdown.ch	Die European Authentic Madden League ist das heilige Portal für echte American Football-Fans.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu MoH: AA bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Star-Wars-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für Enemy Territory. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts Flight-Simulator-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.de	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema Counter-Strike.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.







Twilight of the Gods

Die größten Ameisen der Welt werden bis zu sieben Zentimeter groß. Angeblich. Kenner von klassischen Filmen à la *Aufstand der Killer-Atom-Ameisen* wissen, dass das ausgemachter Unsinn ist. Auch in *Twilight of the Gods* nascht so ein Insekt an einer Substanz aus einem Reagenzglas und nimmt bedrohliche Ausmaße an. Der Ort des Geschehens: ein Labor der North-Western Oil Corporation. Sie finden sich mit einer Pistole in der Hand genau dort wieder. Alle paar Meter tauchen Söldner auf, die Sie anvisieren und mit einem Druck auf die linke Maustaste ausschalten. Mit der rechten Taste sammeln Sie Munition und Medizin auf. Mit dem kurzen Spiel macht Dieter Marfurt Werbung für seine CSP-Game-Engine. Durchaus gelungen, Herr Marfurt, durchaus gelungen.

JOACHIM HESSE

Info: www.melog.ch/dropper

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Gut, die Steuerung hakt etwas, aber der gute Wille zählt. Genau wie bei meinem Kollegen Lukasz C., der nächsten Monat diese Rubrik übernimmt. Schicken Sie ihm bitte genauso tolle Tipps wie mir in den vergangenen Jahren.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**AIRTAXI 2** Geschicklichkeit 5,0 MByte (Spiel auf DVD)	Mit einem fliegenden Taxi steuern Sie Plattformen an, um Fahrgäste aufzunehmen oder abzusetzen. Da sich die Flugkiste träge steuert und schwer in Gang kommt, sind Fallen nicht Ihre einzigen Gegner.	der C-64 Klassiker Space Taxi mit besserer Grafik.	www.spech.de Sebastian Pech hat den C-64-Klassiker komplett neu gestaltet und verbessert. Fein, fein!
	**KAISER 2** Simulation 3,5 MByte (Spiel auf DVD)	Durch geschicktes Handeln und politische Aktionen lieben Sie Volk und Kaiser. Achten Sie stets auf Ihre Gegner. Zudem müssen Sie Taler scheffeln und für eine gute Infrastruktur im Land sorgen.	Kaiser vor zehn Jahren mit fast der gleichen Grafik.	www.kaiser2.de Genre-Fans stört die Tabellengrafik nicht. Wer alle Features nutzen möchte, registriert sich.
	NETROK Jump&Run 0,6 MByte (Spiel auf DVD)	Sie hüpfen durch 20 Levels und sammeln rote Pillen. Zahlreiche Gegner laufen Ihnen dabei über den Weg. Mit Gegenständen wie einem Spezialhemd können Sie denen aber kräftig einheizen.	Super Mario ohne Nintendo.	www.itpsoft.de ITPSoft schafft Fans von Jump&Run-Spielen neuen Nährboden. Grafisch lau aber sonst in Ordnung.
	OPEN QUARTZ Action 8,69 MByte (Spiel auf DVD)	Mit Maschinenpistole, Granat- und Raketenwerfer nehmen Sie es im skurrilen Open Quartz mit einer Meute Blut speiender Bäume auf. Dafür gibt es drei Schwierigkeitsgrade und einen Mehrspielermodus	Serious Sam mit nur einem Level.	http://openquartz.sourceforge.net Wer nicht auf Bäume steht, kann sich in Open Quartz so richtig austoben.
	SIEBEN Denkspiel 6,0 MByte (Spiel auf DVD)	Sieben ist kein Film, sondern ein Kartenspiel. Sie müssen Ihrem Gegenspieler möglichst viele Asse und Zehner klauen. In je zehn Runden pro Schwierigkeitsgrad beweisen Sie Ihr Können.	das allseits beliebte Kartenspiel Mau-Mau.	www.playseven.com Dank Mehrspielermodus und den sechs Schwierigkeitsgraden ein Süchtigmacher.
	SNAKE – THE CLONE Geschicklichkeit 3,64 MByte (Spiel auf DVD)	In Snake – The Clone spielen Sie mit einer Schlange, die immer länger wird. Sie dürfen die Spielfeldumrandung und sich selbst nicht berühren. Pfui, nicht was Sie denken!	Snake mit 360 möglichen Richtungen.	www.shadowturtle.de ShadowTurtle hat das Spiel durch die flexible Steuerung und neue Spielelemente sinnvoll erweitert.
	SYNOS – THE COSMIC ADVENTURE Action 2,0 MByte (Spiel auf DVD)	In der Shareware-Version des 2D-Shooters Synos säubern Sie drei Levels von außerirdischem Abschaum. Am Ende erwartet Sie jeweils ein Obermotz. Waffenerweiterungen gibt's natürlich auch.	Gradius ohne offizielle Lizenz.	www.gst-design.at Wer es trotz des hohen Schwierigkeitsgrades durch die Probelevels schafft, sollte sich für sechs Euro die Vollversion leisten.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Auf die Schnelle

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das derzeit beste Mauspad für Profi-Zocker: das MTW-XXL-Pad von GamersWear (www.gamerswear.com)!





Ein gutes Mauspad gehört zu den wichtigsten Waffen jedes Spielers. Auf der von GamersWear produzierten Matte prangt das Clan-Logo von MTW – ein Qualitäts-Siegel für erfolgreiche Shooter-Duelle? Das Mousepad XXL beeindruckt zunächst durch seine enorme Größe von 35 x 44,5 Zentimetern. Die angenehme Höhe von 2,7 Millimetern sorgt für ermüdungsfreies Spielen, ebenso die rutschfeste Beschichtung auf der Unterseite und die Oberfläche aus abriebfestem Material. Gerade Spieler, die für eine bessere Genauigkeit bevorzugt mit einer niedrigen Mouse-Empfindlichkeit (low sense) spielen und so platzmäßig öfter mal ins Rudern kommen, werden von diesem Pad begeistert sein. Im Praxistest mit aktuellen optischen Mäusen lieferte die Maus-Unterlage absolut präzise Ergebnisse und arbeitete ohne Aussetzer. Den PC-ACTION-Gold-Award für das beste Spieler-Mauspad hat sich das MTW-XXL-Pad absolut verdient!

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

MTW-Mousepad XXL (Art.-Nr.: 002561)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PA PR 13



COMPUTEC MEDIA
Die besten Spiele 2004 im Überblick!
SPIELE 2004
EINKAUFSFÜHRER
WISSEN, WO'S LANGGEHT IM SPIELE-DSCHUNGEL:
• SATTE 200 SEITEN
• 10 VOLLVERSIONEN AUF DVD
• TIPPS & TRICKS-KOMPENDIUM: 1.000 SEITEN PDF
• JETZT AM KIOSK FÜR NUR € 7,99
PC Games
Wissen, was gespielt wird
SONDERHEFT
10 KOMPLETTE SPIELE AUF DVD
PLUS über 10.000 Tipps & Tricks
SPIELE EINKAUFSFÜHRER 2004
Caesar III
Carcassonne
Empire Earth
Der erste Kaiser
Ground Control
No One Lives Forever
Tennis Masters Series 2003
Das Ding
Herrscher des Olymp
PLUS Die besten SPIELE 2004
› HARDWARE-RATGEBER
Welches Zubehör den Spielspaß optimiert
› DA LACHT DER GELDBEUTEL
Die lukrativsten Schnäppchen
› WEIHNACHTS-EINKAUFSTIPPS
Kommende Hits und schicke Sondereditionen

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.

3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!

4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.

5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.

6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.

8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.

9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.

10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Hilf mir mal kurz!

SILENT STORM: SENTINELS

»Job mit Aussichten: Afterhöhlenforscher.«

Öffnen Sie im **Spielunterverzeichnis \cfg** die Datei **autoexec.cfg** mit einem Editor und fügen Sie am Ende die Zeile **wirbelwind** hinzu. Nun öffnen Sie während einer Mission mit der **„Zirkumflex"-Taste** („ ^ ") die Konsole und geben die folgenden Befehle ein:

CHEAT	WIRKUNG
addmedalpoints x	X Medaillenpunkte hinzufügen
cheat_golden_shot 0/1	Ein Treffer genügt aus/an
cheat_showall 0/1	Alle Personen zeigen aus/an
game_noai 0/1	Künstliche Intelligenz an/aus
getitem	Gegenstand erhalten
godmode	Unverwundbarkeit an/aus
help	Befehlsliste
i_am_an_alien 0/1	Transparente Spielfiguren aus/an
setxplevel x	Erfahrungsstufe auf x setzen

Hinter **„getitem"** setzen Sie eine Zahl aus unserer Inventarliste (Auswahl) ein.

PISTOLEN

1 Colt M1911
2 Luger British
3 Luger P08
4 Sauer 38X
5 Walter P38
6 TT 1933
7 Mauser K96 1926
8 Mauser K96 1912
9 Mauser M712
10 Webley-Scott
11 Nagant 1910
298 Betäubungsluftpistole, schallgedämpft
345 Nagant 1910 Schalldämpfer
346 Mauser K96 1912 Schalldämpfer
349 Welrod MkI Schalldämpfer
352 „Little Joe" Schalldämpfer
378 Colt M1911 „Big Joe"
490 Browning HP
491 Colt Detective Special .38 S&W

GEWEHRE

12 Gewehr 33-40
13 Mosin 1891-1930
14 Carbine 1938
15 Lee-Enfield MK1
16 Carbine M1 1936
17 Carbine 98k Zielfernrohr
18 Springfield M1917 Zielfernrohr
19 AVS-36
20 SVT-40
21 FG-42
22 G-41 W
23 MAS 1936
24 Mauser M98
49 Garand M1
171 G-41 W mit Zielfernrohr
172 Garand M1 mit Zielfernrohr
173 Lee-Enfield MK1 mit Zielfernrohr
174 Manlicher-Carcano M38
175 Manlicher-Carcano M91/24 mit Zielfernrohr
176 Mosin 1891-1930 mit Zielfernrohr
177 SVT 40 mit Zielfernrohr
299 Betäubungsluftgewehr, schallgedämpft
350 Carbine DeLizl mit Schalldämpfer
351 Carbine 98K Zielfernrohr mit Schalldämpfer
382 Sea Devil mit Zielfernrohr
461 Gewehr 33-40 mit Zielfernrohr
492 SKS45
493 M1941 Johnson Gewehr
572 M1917 Springfield
573 M1941 Johnson mit Zielfernrohr
574 SKS45 mit Zielfernrohr

MASCHINENPISTOLEN

25 Mauser M29
26 Thompson 1923
27 Thompson 1928
28 M3A1
29 Sten MKII
30 Sten MKIV
31 Sten MKV
32 Sten MKIII
34 PPSh 41
35 PPSh 41 modifiziert
36 PPS 42
37 PPS 43
38 MP40
39 STG 43
40 MP 28 – Bergmann
158 Beretta M1938A
159 Beretta M38-42
160 MP 38
161 MP 40-II
162 Suomi
163 PPD 40
343 MP41
344 Sten MkIII mit Schalldämpfer
347 MP41 mit Schalldämpfer
348 M3A1 mit Schalldämpfer
353 Beretta M38-42 mit Schalldämpfer
496 Sterling Patchett
497 Sterling Patchett Para
498 Sterling Patchett mit Schalldämpfer
511 Volksgewehr
670 CZ M25

MASCHINENGEWEHRE

41 MG 34
42 MG 42
43 DP
44 RPD
45 Maschinengewehr (Bren)
47 ZB 26-30
48 Chatellerault M1924/1929
57 Browning M1922
489 Lewis MkI
494 AK47
495 TKB408
499 Johnson Light Gun
669 FG42 mit Zielfernrohr

SCHWERE MG

64 Wickers 12.7
211 MG FF Automatische Kanone
212 MK 108 Automatische Kanone
213 MG 81Z Automatische Kanone
214 PZB 41 Kanone
215 MSS 41 Heckenschützen-Kanone
217 Vickers Maschinengewehr
219 ShKAS Maschinengewehr
220 PTRS Gewehr
221 PTR Boys Gewehr
222 DshK Maschinengewehr
225 Gatling Maschinengewehr
227 LZ Energiegewehr
364 TLG-3
434 LZS – Energiegewehr mit Zielfernrohr
515 MG81Z

ZUBEHÖR

127 Erste-Hilfe-Set
129 Grubenschaufel
137 Erste-Hilfe-Set
386 Kabelstrang
387 Minensonde
388 Kabelschneider
389 Schlüssel
390 Spezial-Dietrich
392 Schlüssel
393 Dietrich-Set
395 Dietrich
396 Verbandskompresse aus Gaze
397 Kugel-Extraktor
398 Acetophenetidin-Schmerztablette
399 Zange, Abtei
400 Flüssiges Herz-Anregungsmittel
401 Erste-Hilfe-Set
402 Anregungsmittel für Herz und Atmung
405 Homöostatische Zange
406 Wundpflaster
409 Morphium-Spritze
410 Schnelles homöostatisches Pulver
411 Morphiumsulfat-Schmerztablette
412 Chloroform, starkes Schmerzmittel
413 Homöostatisches Pulver
414 Homöostatische Flüssigkeit
458 Panzerklein Reparaturwerkzeug
459 Panzerklein Reparaturwerkzeug
514 Fahndungshinweis
519 Schraubenzieher
520 Reinigungsbürste
521 Öl
525 Alliierte Scout-Uniform
527 Deutsche Grenadier-Uniform
529 Drahtschere
531 Diamantenhalsband
532 Goldene Uhr
533 Gold
535 Geld
536 Goldring
537 Stück des Bernsteinzimmers
538 Altes Schwert
539 Wertpapiere
540 Juwelen
541 Gemälde
547 Alliierte Grenadier-Uniform
548 Alliierte Scharfschützen-Uniform
549 Deutsche Ingenieurs-Uniform
550 Deutsche Sanitäter-Uniform
551 Alliierte Ingenieurs-Uniform
552 Alliierte Sanitäter-Uniform
553 Alliierte Soldaten-Uniform
555 Deutsche Ingenieurs-Uniform
565 US Offiziers-Uniform
624 Leichte Schutzweste
625 Mittlere Schutzweste
626 Schwere Schutzweste

MUNITION

93 FG42 Magazin
502 Johnson Light Gun Magazin
503 Browning HP Magazin
505 SKS45 Ladestreifen
506 M1941 Johnson Ladestreifen
507 AK47 Magazin
508 TKB408 Ladestreifen
509 Sterling Patchett Ladestreifen
510 M20 Bazooka Hülse
543 M20 Bazooka Rakete
585 Colt Detective Special .38 Runden
674 CZ M25 Magazine

NAHKAMPF

192 Dart-Pfeil
210 Mechanisches Schwert
216 Mechanischer Säbel
230 Wurfmesser
231 Shuriken
232 Chakra
233 Wurfmesser
234 Finnisches Messer
235 Pukke Messer
236 Kappmesser
237 SSA Dolch
239 Fairbairn Sykes Messer
240 Ka-Bar Messer
241 M3 Messer
242 Kampfdolch
243 Luftwaffe Machete Messer
244 Machete
245 Katana Schwert
246 Billy Keule
247 Black Jack Keule
248 Smatchet großes Kampfmesser
249 Khukuri Messer
250 M1917 Messer
365 Holzaxt
501 Kosaken Shashka Säbel

RAKETENWERFER

180 Panzerschreck
181 Panzerschreck Granate mit Raketenantrieb
182 Bazooka M1
183 PIAT
184 Bazooka Granate mit Raketenantrieb
190 Panzerfaust
185 PIAT Granate mit Raketenantrieb
191 Panzerfaust Granate mit Raketenantrieb
218 PIAT Raketenwerfer
223 AGS Raketenwerfer
500 M20 Bazooka

ETHERLORDS 2

Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung zum Spiel, wählen Sie Eigenschaften und schreiben Sie ans Ende der Zeile Ziel den Parameter **–JayCop 1**, damit Sie die Konsole nutzen können. Öffnen Sie während des Spielens die Konsole mit der **„Ö"-Taste** und geben Sie zum Aktivieren der Cheats zunächst EtherRevelation ein. Beachten Sie die genaue Schreibweise. Für **x** setzen Sie einen (fast) beliebigen Zahlenwert ein, für **y** das jeweilige Kürzel aus der Zauberspruchliste.

IM ADVENTURE-MODUS

CHEAT	WIRKUNG
give all	Ressourcen aufstocken
hide_fog	Karte verdecken
load	Schnellladen
lose	Mission verlieren
open_fog	Karte aufdecken
player	Spielerliste
save	Schnellspeichern
view resources	Ressourcen auflisten
win	Mission gewinnen

IM DUELL-MODUS

CHEAT	WIRKUNG
view spells	Zauberspruch/Kreaturenliste
add creature y	Kreatur y beschwören
add spell y	Zauberspruch y bekommen
change enemy health x	Gegnerische Gesundheit auf x setzen
change enemy links x	Gegnerische Ätherkanäle auf x setzen
change enemy mana x	Gegnerischen Äther auf x setzen
change health x	Gesundheit auf x setzen
change links x	Ätherkanäle auf x setzen
change mana x	Äther auf x setzen
hide_hand	Gegnerische Karten verdecken
lose	Kampf verlieren
swap	Heldentausch
view army	Eigene Einheiten auflisten
view hand	Eigene Karten zeigen
view players	Duellanten auflisten
view_hand	Gegnerische Karten zeigen
win	Kampf gewinnen

BLITZKRIEG: TOTAL CHALLENGE


»Nur ein Schatten seiner selbst: Kamikazeflieger.«

Auch beim zweiten Add-on können Sie die Cheatfunktion des Hauptprogramms nutzen. Öffnen Sie während einer Mission die Konsole mit der **„Zirkumflex"-Taste** („ ^ ") und geben Sie folgende Befehle ein:

CHEAT	WIRKUNG
@Password(„Panzerklein")	Cheats aktivieren
@God(0, 1)	Einheiten unverwundbar
@Win(0)	Mission gewinnen

CELTIC KINGS 2: THE PUNIC WARS

Drücken Sie während einer laufenden Mission die **„Eingabe"-Taste**, damit sich die Konsole öffnet. Nun geben Sie einen der folgenden Konsolenbefehle ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

CHEAT	WIRKUNG
_black	Schwarzer Bildschirm
_dbgsel	Gefahr für selektierte Einheit anzeigen
_toggleinvrects	Rechtecke über Einheiten anzeigen
debugselected	Ausgewählte Einheit „debuggen"
dumpobj	Fähigkeit der selektierten Einheiten anzeigen
flatterrain	Ebener Boden
gmp	Zeiger-Koordinaten offenbaren
mousepos	Mausposition anzeigen
pause	Spiel pausieren und weiterspielen
printmemstats	Speicherstatistiken anzeigen
rayoflight	Nachricht
removedecors	Beiwerk entfernen
save	Spiel abspeichern
screenshot	Screenshot speichern
setplayer	In Mehrspieler-Modus wechseln
settlementcount	Anzahl der Siedlungen anzeigen
showflatterrain	Seltsames Gelände
togglefog	Nebel an-/ausschalten
togglevis	Bauten anzeigen/ausblenden
usr	Ausgewählte Einheit beschreiben

TWO THRONES

Drücken Sie während des Spielens die **„Tabulator"-Taste.** In das geöffnete Eingabefenster schreiben Sie folgende Codes:

CHEAT	WIRKUNG
AIK	50.000 Silberstücke weniger
BURP	Keine Ereignisse ein/aus
DIMMUBORGIR	Nebel des Krieges ein/aus
MANUNITED	50.000 Silberstücke dazu
RICHARDBAD	1.000 Erfahrungspunkte weniger
RICHARDNICE	1.000 Erfahrungspunkte dazu
STEFANREHN	Unverwundbar ein/aus
SVENSK	Gegner erklären keinen Krieg ein/aus
UTOPIA	Alle Rebellen besiegen

KURZ & KNACKIG

CODENAME: PANZERS – PHASE ONE

Speichern Sie kurz nach Beginn einer neuen Mission und brechen Sie das Spiel ab. In der Bilanz können Sie nun nachlesen, ob und wie viel Geheimmissionen vorhanden sind. So suchen Sie nicht vergeblich nach weiteren Aufträgen, wo keine sind.

TOM LAGENDIJK

DOOM 3


»Sensation: Teile des verschollenen Urinsteinzimmers aufgetaucht.«

Wie bei vielen anderen Ego-Shootern auch ist es hier möglich, den Raketenwerfer als Sprunghilfe zu benutzen. Hierbei schnellen Sie in die Luft und schießen gleichzeitig auf den Boden. Das ist weniger für den Einzelspieler als in den Mehrspieler-Karten hilfreich, denn so kommt man schnell und ohne Umwege auf erhöhte Positionen und an schwierig zu erreichende Extras.

HENDRIK KOLVENBACH

GISH


»Wieder Rassenunruhen in der Bronx.«

Der quirlige Teerball flitzt doppelt so schnell durch die Gegend, wenn Sie den Turbo-Modus aktivieren. Starten Sie dazu das Spiel und geben Sie während die Ladebilder erscheinen folgende Tastenfolge ein: **„Hoch"**, **„Hoch"**, **„Runter"**, **„Runter"**, **„Links"**, **„Rechts"**, **„Links"**, **„Rechts"**, **„A"**, **„Leertaste"**. Links oben erscheint im Spiel ein roter **„Turbo"-Schriftzug**. Zudem haben wir hier die Boni für Sie aufgelistet:

BONUS	BEDINGUNG
Levelauswahl	Auf Normal oder schwieriger durchspielen
Neue vs-Levels	Auf Normal oder schwieriger durchspielen
Neuer vs-Modus	Auf Hart durchspielen
Ludicrous (Sehr schwer)	Auf Hart durchspielen
Mini-Modus	Auf Ludicrous durchspielen

KURZ & KNACKIG

THIEF 3: DEADLY SHADOWS


»Der Schwule lässt die Arbeit ruh'n, er freut sich auf den Afternoon.«

In der versunkenen Zitadelle liegt neben dem Siegel, dem Horn der Heiden, den Diamanten und der Krone noch ein spezielles und schwer zu erkennendes Beutestück. Damit Sie als gieriger Langfinger die kompletten 100 % Beutegut erhalten, begeben Sie sich südöstlich des Thronsaals in die östlichste Kammer. Dort sacken Sie neben einem Edelstein einen wertvollen Wandteppich ein. MARIUS HEIN

DOOM 3

Wer bei *Doom 3* nicht weiß, wo es als Nächstes lang geht, der kann einfach den eingebauten Leveleditor nutzen, um sich einen Überblick zu verschaffen. Legen Sie dazu eine neue Spielverknüpfung an und fügen Sie am Ende der Zeile Ziel +editor ein. Starten und die gewünschte Karte laden – fertig. KLAUS WOBAK

SACRED

Falls Sie es mit Bogenschützen zu tun bekommen, erleichtern Sie sich das Leben durch folgenden Trick: Rufen Sie Ihr Pferd und stellen Sie sich so, dass die Pfeile das Tier treffen. Die Geschosse blockt der Gaul ab, dem jedoch kein Haar gekrümmt wird, sodass Sie bestens Deckung haben. HENRY LAI

THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Schnappen Sie sich ein gut gepanzertes Auto mit hoher Beschleunigung wie beispielsweise den Monstertruck im fünften Level und zerlegen Sie die Gegend, bis Sie „Hit and Run" haben. Bevor die Polizei Sie festnimmt, wählen Sie über das Menü eine Mission im selben Level, bei der von Anfang an Ihr eigenes Auto in der Nähe steht. Nun blinkt noch „Hit and Run", die Polizei verfolgt Sie aber nicht mehr. Jetzt können Sie frohgemut durch die Gegend fahren und für zerstörte Objekte Geld einsacken, solange die Fahndungsanzeige nicht auf null sinkt. JAN KÖLLING

CATWOMAN

Wenn Sie nicht nur ausschließlich die ganze Zeit über auf die – zugegebenermaßen – formschönen Rundungen der Heldin schauen, sondern auch ein wenig mit ihr spielen wollen, hilft Ihnen Folgendes sicher weiter: Mit der Kombination 1940 knacken Sie die Schmusekatze. MICHAEL ZEIS

CONTRACT J.A.C.K.

Helfen Sie dem Superagenten ein wenig auf die Sprünge. Drücken Sie die **„T"-Taste** und geben Sie in diesem Nachrichte-Modus statt einer Botschaft einen der Befehle aus der Liste ein:

CHEAT	WIRKUNG
god	Unverwundbarkeit
ammo	Volle Munition
guns	Alle Waffen
health	Maximale Energie
armor	Maximale Panzerung
poltergeist	Unsichtbarkeit
pos	Zeigt Ihre Position an
maphole	Mission erfolgreich beenden
kfa	Vollständige Ausrüstung
mods	Alle Waffenmodifikationen
build	Zeigt die Version an

BATTLE MAGES

Drücken Sie während des Spiels die **„Eingabe"-Taste**. Geben Sie einen der folgenden Befehle ein, wobei die Schreibweise wichtig ist:

CHEAT	WIRKUNG
EasyWin	Schlacht gewinnen
ShamefulLoss	Schlacht verlieren
arisemywarriors	Zusätzliche Krieger
iamgreatcornholio	Erfahrungspunkte hinzufügen
gimmegimmegimme	Zusätzliche 1.000 Gold
perfectwarrior	Blechkrieger
exit	Spiel verlassen


»Kraft: Geheime Ketchup-Fabrik entdeckt.«

MOH: PACIFIC ASSAULT – DEMO

Schon in der Demo können Sie die Konsolenbefehle benutzen, um sich etwas mehr Ausrüstung zu verschaffen. Öffnen Sie per **rechter Maustaste** die Eigenschaften der Spielverknüpfung und fügen Sie am Ende der Zeile **Ziel** den Parameter **+set ui_console 1** hinzu. Rufen Sie während des Spielens die Konsole mit der **„Zirkumflex"-Taste** („^") auf, wo Sie die unteren Kommandos eingeben. Für **x** setzen Sie eine der Bezeichnungen aus der Liste ein.

CHEAT	WIRKUNG
Health 100	Volle Gesundheit
Give all	Volle Munition und Granaten
Spawn x	Gegenstand x erhalten

WAFFENLISTE	
weapons/jpn_model96lmg.hag	weapons/M38_arisaka
weapons/US_Colt45.hag	weapons/thompson
weapons/Nambu_pistol	weapons/us45
weapons/type100_smg	weapons/landmine_allied.hag
weapons/Jpn_44.hag	items/binoculars.hag
weapons/M1_carbine	

BREED


Funktionieren Sie diese einfache Alienwaffe zum Sturmgewehr um.

Den Alien-Horden die Stirn zu bieten, ist auf Dauer ganz schön schweißtreibend. Damit Sie die Sache ganz entspannt angehen können, verpassen wir Ihrem Helden ein wenig Gesundheits-Doping. Editieren Sie dafür die Datei **Difficulty.txt** im Spieleordner unter **\Run\Scripts**. **Nicht vergessen: vorher Sicherheitskopie anlegen!** In den drei Reihen stehen jeweils die Werte für den Schwierigkeitsgrad **Leicht, Normal und Schwer.** Die wichtigsten Spalten sind dabei:

F0Firerate:	Bestimmt die Feuergeschwindigkeit der aufgesammelten Waffen. Kleinere Werte sind besser. „0.0" verwandelt die sonst schwachbrüstigen Plasmaguns in ein ordentliches Maschinengewehr.
Damage0:	Multiplikator für den Schaden, den die Feinde bei Ihnen und Ihrem Team anrichten. Bei 0 nehmen Sie durch Treffer keinen Schaden.
Damage1:	Multiplikator für den Schaden, den Sie bei den Feinden anrichten. Erhöhen Sie den Wert für mehr Durchschlagskraft.
Health0:	Der Gesundheitsfaktor von Ihnen und Ihrer Mannschaft. Bei größeren Zahlen überleben Sie entsprechend mehr Treffer.
Health1:	Der Gesundheitsfaktor der Gegner. Kleine Werte verwandeln die stärksten Kämpfer in Kanonenfutter.

Full Spectrum Warrior

Einsatzgebiet Zekistan: Start der Operation Tipps & Tricks. Vergessen Sie nicht, die taktischen Hinweise unseres Gefechtsberichts mitzunehmen. Weggetreten und viel Erfolg!

GRUNDAUSBILDUNG

Das müssen Sie wissen

1. Absolvieren Sie auf jeden Fall die Trainingsmissionen – diese Einsätze bereiten Sie bestens auf die harten Kämpfe in der Solokampagne vor und Sie lernen, Ihre Teams richtig einzusetzen.

2. Bevor Sie sich ins Getümmel stürzen, gilt: Deckung suchen und das GPS benutzen. Achtung – die verschiedenen Teams bekommen unterschiedliche Infos angezeigt, je nachdem, was sich innerhalb der Sichtweite der jeweiligen Einsatzgruppe befindet. Dabei spielt auch die gewählte Blickrichtung eine Rolle. Checken Sie daher möglichst alle Himmelsrichtungen, bevor Sie Ihre Soldaten durchs Gelände bewegen.

3. Sofern die Mission es hergibt, starten Sie einen Aufklärungsflug, um weitere Infos zu erhalten.

4. Bevor Sie einen Trupp bewegen, suchen Sie die Gegend mithilfe der Zoomfunktion genau ab, um möglichst keine versteckten Gefahren zu übersehen.

5. Überprüfen Sie des Öfteren per Funk Ihre Missionsziele („Q"-Taste). Dadurch erhalten Sie manchmal nützliche Hinweise für Ihr weiteres Vorgehen.

6. Gehen Sie nicht allzu verschwenderisch mit Ihrem Munitionsvorrat um. Vor allem das Sperrfeuer reduziert die Magazine Ihres Teams im Nu. Setzen Sie diese taktische Variante daher immer nur kurz ein, sprich, das Team, dem Sie Feuerschutz durch Sperrfeuer geben, muss sich möglichst schnell zum gewählten Zielort begeben. Stellen Sie dann sofort das Sperrfeuer ein.

7. Der vorliegende Gefechtsbericht bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad „Sergeant Major". Achtung: Wenn Sie einen anderen Schwierigkeitsgrad wählen, ändern sich einige Parameter (Gegnerzahl, Munitionsvorräte). Ein Wechsel innerhalb der Kampagne ist nicht möglich.

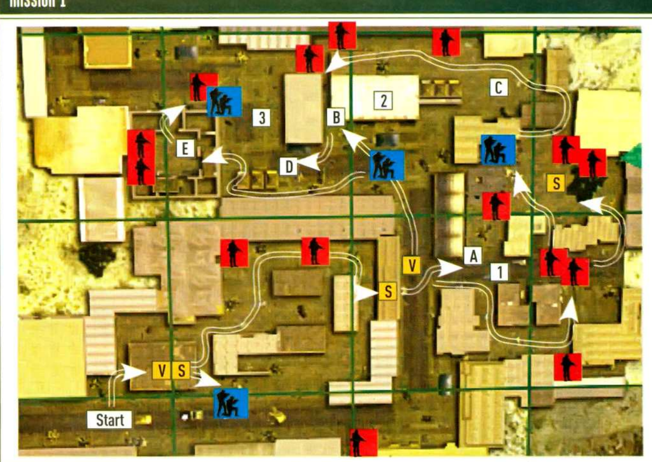
Legende

 Einsatzziel  Gegner

S Speicherpunkt V Versorgungspunkt



Mission 1



1. Schicken Sie eine Gruppe zum Pkw links (A), während sich die zweite Gruppe in die Seitengasse vorarbeitet, um die Angreifer von der hinteren Flanke aus zu erwischen.

2. Postieren Sie einen Trupp an der südwestlichen Ecke von Gebäude (B), mit Blick in die nördliche Gasse. Befehlen Sie Zielfeuer. Der zweite Trupp nähert sich von Nordosten über den großen Hof (C) dem Schauplatz.

3. Ein Team bezieht Stellung hinter dem Pkw (D) und zieht das Feuer des MG-Schützen auf sich. Befehlen Sie Sperrfeuer auf das MG-Nest. Die zweite Gruppe rückt nun schnell nach Osten bis zu dem Durchgang (E) vor und formiert sich dort. Jetzt wird es ein wenig knifflig, da Ihre Gruppe in den Hof hineinmuss. Behalten Sie den Hof im Blick und werfen Sie eine Granate zwischen die Säulen im Osten. So schalten Sie die beiden Gegner dort schnell und sauber aus. Jetzt kann sich die Gruppe im Hof den MG-Schützen vorknöpfen.

Mission 2









1. Warten Sie am Eingang des Hofbereichs ab, bis die Zweierpatrouille ins Blickfeld marschiert, und schalten Sie die Gegner aus. Pirschen Sie danach zur nächsten Ecke vor und geben Sie Sperrfeuer in Richtung der verbarrikadierten Gegner, um mit der zweiten Gruppe zum Containerhof vorzudringen.

2. Rechnen Sie an den rot markierten Stellen mit plötzlich auftauchenden Gegnern. Nutzen Sie konsequent die Deckung der Holzkisten aus.

3. Arbeiten Sie sich vorsichtig in Richtung der RPG-Schützen vor. Setzen Sie von geschützten Positionen aus Gewehrgranaten ein, um die schwer bewaffneten Gegner aus der Deckung zu vertreiben. Danach sorgen Sie mit Zielfeuer für Ruhe.

4. Lenken Sie mit einer Gruppe das Feuer des Panzers und des RPG-Schützen auf sich, damit sich das zweite Team zu der gezeigten Stelle vorarbeiten kann. Werfen Sie eine Granate auf den Panzer, der daraufhin kurzzeitig das Feuer einstellt. Nutzen Sie die Pause, um den RPG-Schützen zu stellen. Gehen Sie danach sofort wieder in Deckung und warten Sie die Ankunft des Bradley-Panzers ab.

Mission 3





1. Setzen Sie Nebelgranaten ein, um sich an dem MG-Schützen vorbei nach Westen in die Gasse zu schleichen und ihm anschließend in den Rücken zu fallen.

2. Arbeiten Sie sich durch die östliche Gasse in Richtung des Einsatzziels vor. Benutzen Sie am Marktplatz am besten eine Handgranate, um die Gegner hinter dem Karren außer Gefecht zu setzen.

3. Auf dem Hotelparkplatz müssen Sie Ihre Teams äußerst vorsichtig bewegen. Erwarten Sie die Gegner an den markierten Stellen und geben Sie mit einem Team immer Deckung per Zielfeuer, während das andere Team vorrückt. Wenn sich Gegner hinter Autos verschanzen, setzen Sie Sperrfeuer ein, damit ein Team unbeschadet weiter vorrücken kann. Behalten Sie den Südostzugang des Parkplatzes und die Rampen im Norden im Auge. Zum Schluss bewachen Sie die beiden Ausgänge per Zielfeuerbefehl.

Mission 4

1. Lassen Sie ein Team auf der linken Seite des Tors in Stellung gehen und befehlen Sie Sperrfeuer. Das zweite Team arbeitet sich von rechts her durch die Halle.

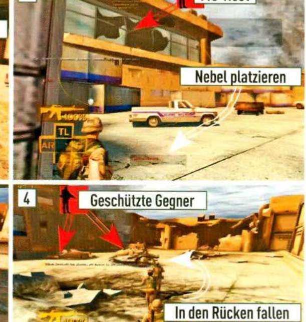
2. Fruststelle Flugplatz: Hier müssen Sie höllisch aufpassen. Setzen Sie Nebelgranaten, um die Lücken zwischen den Pkws zu füllen. Spurten Sie mit einem Team nach Osten und nehmen Sie die Bazooka-Schützen aufs Korn. Eilen Sie im Schutz einer weiteren Nebelgranate zum Wegpunkt an der Mauer (A), um von dort den Luftschlag anzufordern. Das zweite Team sollte nur kurzzeitig Sperrfeuer geben, da die Deckung nur temporär Schutz bietet.

3. Das MG-Nest ist eine echte Bedrohung – wenn Sie noch M203-Granaten haben, setzen Sie diese hier ein. Ansonsten benötigen Sie eine Nebelgranate, um für Deckung zu sorgen, während sich die Teams zu den Containern durchschlagen.

4. Im letzten Abschnitt kommt es darauf an, einen schnellen Wechsel zwischen den beiden Teams zu arrangieren. Sobald ein Team Sichtkontakt zu den geschützten Gegnern hergestellt hat, befehlen Sie Sperrfeuer, damit das andere Team den Gegnern in die Flanke fallen kann. Wenn Sie noch Granaten zur Verfügung haben, setzen Sie diese hier ein.







Mission 5



1. Am Ende der Gasse, die nach Westen führt, lauert ein Bazooka-Schütze auf Sie. Mit einer M203-Granate beseitigen Sie das Problem. Arbeiten Sie sich von Ecke zu Ecke durch die verwinkelten Gassen zum ersten Einsatzpunkt vor.

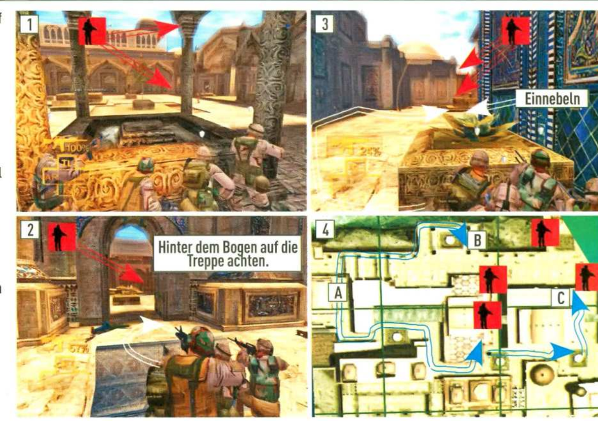
2. Teilen Sie Ihre Teams auf, um die Belagerer vor dem Innenhof (zweiter Einsatzpunkt) aus dem Weg zu räumen.

3. Gehen Sie mit einem Team an der Ecke schnell in Deckung und belegen Sie den verschanzten Gegner hinter der Barrikade mit Sperrfeuer. Das zweite Team begibt sich zum Pkw auf der Straße und nimmt den Schützen aufs Korn.

4. Der Schütze im Hof kann eine echte Nervensäge sein, nebeln Sie daher die Straße davor richtig ein und spurten Sie unter der Deckung des Pkws auf der rechten Seite um den Hof herum. Zum Schluss schalten Sie hinterrücks die beiden Gegner hinter den Barrikaden aus und der Bradley kann vorbei.

Mission 6

1. Der große Innenhof ist die erste Hürde. Achten Sie vor allem auf die oberen Bereiche der Gebäude, dort sind an jeder Seite Gegner postiert, die Sie per Zielfeuerbefehl erledigen.
2. Wenn Sie das Waffenlager erreicht haben, geht es durch einen Torbogen weiter. Postieren Sie ein Team am Sofa und beobachten Sie den Balkon hinten am Ende der Gasse. Dort lauert ein Gegner auf Sie. Gleich hinter dem Bogen erscheint rechts oben an der Treppe ein weiterer Scherge. Gehen Sie daher hinter dem Bogen auf der rechten Seite sofort in Deckung und geben Sie Feuerbefehl in Richtung Treppe.
3. Kurz bevor Sie den VEVAK erreichen, müssen Sie durch diese Gasse. Schleichen Sie am besten an der linken Wand entlang und nebeln Sie das Schussfeld der Gegner ein.
4. Der Rückweg mit dem verletzten Offizier (A) ist mit Gegnern gespickt. Teilen Sie die Teams auf, um die gut postierten Schützen jeweils aus dem Hinterhalt zu erwischen. Das erste Team geht an der Ecke des zerstörten Tores (B) in Stellung, um einen Gegner in der südlichen Seitengasse ins Visier zu nehmen. Mit dem zweiten Team benutzen Sie den auf der Karte gezeigten Weg von (A) nach (C). Auf diese Weise säubern Sie Schritt für Schritt den Weg für das erste Team.





Mission 7



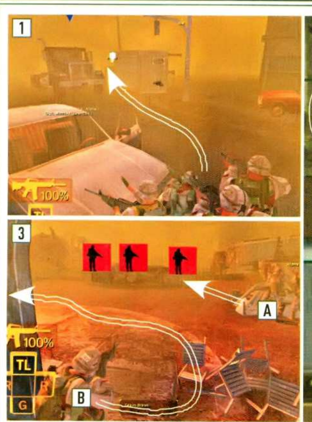
1. Der Hinterhofbereich ist die erste Hürde. Achten Sie auf den Gegner in der Garage und auf den Sniper auf dem Dach.
2. Die Kreuzung ist eine echte Fruststelle. Erledigen Sie zuerst die beiden Gegner Richtung Süden (A) mittels Sperrfeuer. Danach arbeiten Sie sich mithilfe von Sperrfeuer in Granatenwurfweite zu den nördlichen Gegnern vor (B). Marschieren Sie nach Süden und rechnen Sie mit weiteren Gegnern (C).
3. Benutzen Sie nicht die breite Straße, um zum Panzerfahrzeug zu gelangen, sondern laufen Sie durch die Gasse nach Osten, in der sich Gegner aufhalten. Es genügt, den Schützen auf dem Fahrzeug auszuschalten (im Schutz von Nebelgranaten angreifen). Alternativ setzen Sie M203-Granaten ein.
4. Belegen Sie die Gegner auf dem Trümmerfeld abwechselnd mit Sperrfeuer und arbeiten Sie sich so an den Schutthaufen hinter den Panzern heran. Von dort aus können Sie in aller Ruhe den Luftschlag anfordern.

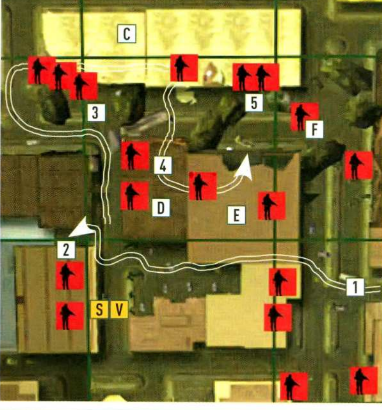
Mission 8

1. Werfen Sie gleich am Anfang eine Nebelgranate, um sich den Gegnern hinter dem südlich gelegenen Container unbeschadet nähern zu können. Bringen Sie Ihre Teams dicht an den Häuserwänden entlang nach Westen und dann in Richtung Süden. Arbeiten Sie sich durch die Seitengasse nach Osten – so schalten Sie alle Gegner bequem aus und erreichen den ersten Speicherpunkt. Achten Sie dabei auch auf erhöhte Plätze, da die Gegner mit versteckten Scharfschützen arbeiten. Wer auf die Idee kommt, vom Start weg die Gasse nach Osten zu benutzen, hat schlechte Karten, da die Gegner dort mit Granaten werfen, was Ihrem Team gar nicht gut bekommt.
2. Die MG-Stellung auf dem Platz ist ein echtes Problem: Schicken Sie ein Team zur mittleren Deckung, wo schon andere US-Soldaten kauern. Setzen Sie eine M203-Granate ein, um das MG-Nest aus dem Verkehr zu ziehen. Den zweiten Gegner hinter den Sandsäcken halten Sie mit Sperrfeuer unten.
3. Wenn Sie mit dem Ingenieur zusammentreffen, wird es knifflig. Sichern Sie mit einem Team in Richtung Westen. Das zweite Team geht bis zur Hausecke (A) und aktiviert so das Skript, das zwei Gegner herbeilockt. Danach wetzt ein Team zur südöstlichen Hausecke (B) und schaltet die beiden Gegner dort aus. Mit einer Granate ist das im Handumdrehen erledigt. Schicken Sie nun ein Team durch die kurze Gasse nach Süden bis zur Ecke (C). Von dort halten Sie den Schützen gegenüber mit Sperrfeuer unten. Jetzt setzen Sie den Ingenieur ein, der sich über den westlichen Weg zum Panzer durchschlägt.



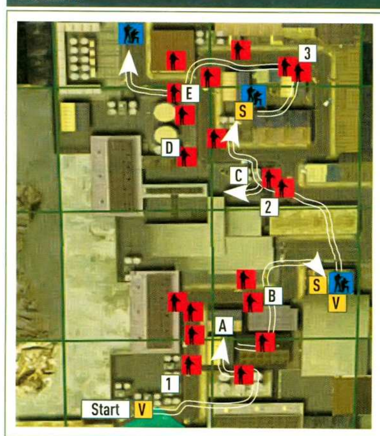
Mission 9





1. Nutzen Sie die Deckung des Lkws und des Anhängers, um unbeschadet an den Scharfschützen vorbeizukommen.
2. Arbeiten Sie sich zu der nordöstlichen Ecke des Parkhauses vor. Von der Rampe aus erledigen Sie einen der Schützen.
3. Ein Team (A) belegt den Eingang des Gebäudes mit Sperrfeuer, während sich das zweite Team (B) um den Schutt bewegt.
4. Kämpfen Sie sich durch das lange Gebäude (C) nach Osten durch. Setzen Sie eine Nebelgranate ein, um sich in die Flanke der beiden südlich postierten Schützen (D) zu begeben. In der östlichen Halle (E) müssen sich Ihre Teams gegenseitig Deckung geben, um sich an den Gegnern vorbei in deren Rücken mogeln zu können.
5. Vernebeln Sie den Nordeingang und belegen Sie den Schützen am Pkw mit Sperrfeuer. Mit dem zweiten Team gelangen Sie so in die Flanke des Schützen (F).

Mission 10



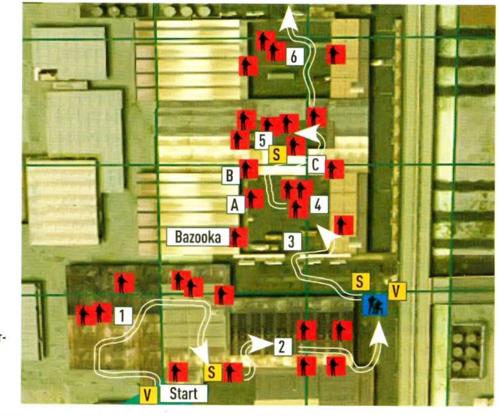
1. Werfen Sie an der ersten Ecke eine Nebelgranate in Richtung Norden, damit ein Team in die Gassen (A) östlich vom Startpunkt vordringen kann. Dort patrouillieren die Gegner, warten Sie also an jeder Ecke etwa ein bis zwei Minuten. Schaffen Sie die postierten Gegner mit Flankenangriffen aus dem Weg und greifen Sie zum Schluss die Straßensperre (B) von der Nordostecke des Gassenkomplexes an.
2. Bei den Tanks (C) teilen Sie die Teams auf. Postieren Sie sich mit einer Gruppe etwas südlich, um von dort Sperrfeuer in Richtung Sandsack (D) zu geben. Das zweite Team nutzt die Deckung und stürmt in den Hof zu den verbarrikadierten Rangern hin.
3. Legen Sie Sperrfeuer in Richtung der verschanzten Gegner und bringen Sie Team Charlie zunächst hinter dem blauen Pkw in Position. Danach erledigt das Team im Schutz des grünen Containers die übrigen Gegner. Achten Sie im Westen auf plötzlich auftauchende Zekis (E).





Mission 11

1. Halten Sie die Gegner mit Sperrfeuer unten und sorgen Sie mit Team Charlie (Scharfschützen) für Ruhe. Munitionieren Sie auf, bevor Sie weitergehen.
2. Setzen Sie diesmal beide Vierer-Teams ein, um die Gegner geduckt zu halten. Nur so haben die Scharfschützen aus Team Charlie genügend Spielraum.
3. Die Ruhe im Hof ist trügerisch. Sobald Sie eintreten, erscheint auf der westlichen Empore ein Bazooka-Schütze und links ein weiterer Gegner. Sie müssen hier schnell beide Feuerbereiche abdecken, sonst haben Sie Verluste.
4. Bleiben Sie hinter den Schwellen in Deckung und zerstören Sie mit einer M203-Granate das Gerüst und damit auch die dortigen Gegner. Gehen Sie sofort danach am Wasserturm in Deckung. Es tauchen drei Gegner (A, B, C) auf.
5. Im nächsten Hof wird es haarig: Halten Sie den Schützen hinter den Schwellen nieder und werfen Sie mit dem zweiten Team eine Granate nach ihm. Gehen Sie anschließend sofort in Deckung und beobachten Sie die Emporen. Wenn Sie dort mit den Schützen fertig sind, schleichen Sie rechts um die Lok, um den verbleibenden Gegnern hinter den Trümmern einzuheizen.
6. Der letzte Abschnitt ist zeitkritisch: Bevor Sie den Durchgang nach Norden passieren, lassen Sie ein Team nach Süden sichern, da dort neue Gegner auf der Empore auftauchen. Währenddessen erledigen Sie den ersten Gegner im nördlichen Hof, spurten zum Schwellenstapel gleich links und werfen zwei Nebelgranaten, um den Hof einzuräuchern. Ignorieren Sie die restlichen Gegner und eilen Sie zum Nordausgang, um das Zielfahrzeug zu markieren. (sw)





Warhammer 40.000: Dawn of War

Rätselhafte Kreaturen soweit das Auge reicht – und Sie wissen nicht mehr, wo Ihnen der Kopf steht? Was Ihnen die Kampagne der Space Marines noch schonend beibringt, haben wir für die kompletten vier Heerscharen zusammengestellt: So schlagen Sie Schlachten.

ALLGEMEINE TIPPS

Sicherheitsmaßnahmen

Sie können sich anfangs recht einfach gegen allzu schnelle Widersacher absichern. Der Kommandant ist bei jeder der Fraktionen eine clevere Investition, da er leichte Infanterie in Mengen aufhält. Verzichten Sie zudem nicht darauf, Ihre Horchposten weiter auszubauen. Mit diesen beiden Maßnahmen werden Spieler nicht einfach überrannt – eine Ausnahme bilden die Eldar.

Reparieren statt bauen

Kombinieren Sie Fahrzeuge mit ein paar Helferlein, um diese jederzeit reparieren zu können. Obwohl das auch während des Kampfs funktioniert, halten Sie die kleinen Burschen aus dem Kampfgetümmel raus. Verschanzen Sie sie hinter dem nächsten sicheren Horchposten, zu dem Sie sich gegebenenfalls mit den angeschlagenen Gefährten zurückziehen. Aufpassen, dass Ihnen keiner in den Rücken springt. Wichtig: Die Eldar können keine Vyper und Antigravplattformen reparieren, Illum Zar und Falcon gehen dagegen sehr wohl. Selbst wenn er eher an eine Kreuzung aus Echse und Elefant erinnert als an ein lebloses Fahrzeug, lässt der Squiggofant der Orks die Prozedur ohne Murren über sich ergehen.

Punkte einnehmen

So verlockend es scheint, es bringt nichts, mehr als eine Einheit auf ein- und denselben Punkt anzusetzen. Der Vorgang beschleunigt sich auch nicht mit wachsender Zahl der Mitglieder. Überlegen Sie deshalb genau, ob es sich lohnt, während der Startphase den wenigen Spähern mehr Kameraden zu spendieren. Meist ist es sinnvoller, die Materialien kurz darauf in wehrhaftere Mannen umzusetzen. Achten Sie darauf, dass Ihre Einheiten Punkte mit eben neutralisierten Horchposten nicht automatisch einnehmen. In umkämpften Gebieten stellen Sie Bewacher daneben, denn während eine Einheit das Ziel übernimmt, wehrt sie sich nicht gegen Angriffe.

Unsichtbarkeit

Die Späher haben für gewöhnlich einen Tarnmantel, zumindest die Option. So verhüllt können Ihre Truppen keine Punkte erobern. Beginnt der Vorgang, werden sie dabei sichtbar, da das als Angriff zählt. Es lohnt sich trotzdem, da Sie mit einem billigen Trüppchen viel Verwirrung stiften, wenn Sie sich hinter den feindlichen Linien an schlecht bewachte Ziele wagen.

Sprungfunktion

Sehr praktische Erfindung, um Ziele hinter feindlichen Linien oder an schwer zugänglichen Stellen zu erreichen. Lassen Sie die Widersacher kurz angreifen und springen Sie dann zurück, so passiert ihrem Trupp nicht viel. Lassen Sie andere Soldaten den Feind frontal stellen und springen Sie über deren Köpfe hinweg, so ist das Feld von hinten aufzurollen. Raketengetriebene Söldner sind zudem auch ohne Sprungkraft recht fix unterwegs.

Minenfelder

Minen sind nicht unsichtbar und halten keinen großen Beschuss aus. Von daher ist es eher unwahrscheinlich, dass sich ein Trupp zwischen die Sprengsätze verirrt. Trotzdem sind sie richtig eingesetzt ein probates Mittel zur Verteidigung Ihrer Bauten. Nutzen Sie sie als Straßensperre oder an Engpässen, bevorzugt vor weit reichenden Geschützen. Solange die nahenden Truppen noch an den Minen knabbern, heizen Ihre Kanonen schon mal ordentlich ein.

Die richtige Bewaffnung

Flammenwerfer sind ideal, um gegen Fußtruppen ohne Kommandanten vorzugehen. Ihre Einheiten müssen sich nicht lange mit den Gegnern herumschlagen, da diese wesentlich schneller klein beigeben, als wenn Sie normale Schießeisen einsetzen. Die kurze Reichweite ist selten von Nachteil, die meisten Szenarien spielen auf engem Raum. Plasmagewehre sind eher was für Sturmtrupps, da der Schadensbonus auch während des Laufens zählt. Scharfschützen haben eine größere Reichweite als einfache Türme und Horchposten feuern sehr langsam und sollten immer abseits in der zweiten Reihe stehen. Gleiches gilt für Raketenwerfer, die wirkungsvoll

Orks	NAHKAMPF	ENTFERNUNG	EINHEITENSTÄRKE	UPGRADES	GESUNDHEIT	ENERGIE/ANF./ORK/PLATZ
Moschaboyz	48-59	17-21	16	3	450	140/0/4/-
Ballaboyz	38-47	21-26	16	3	450	140/0/4/-
Panzaknakkaz	81-87	26-32	10	6	N/A	260/0/4/-
Sturmboyz	87-106	13-16	15	-	N/A	200/0/4/-
Boss-Mobz	97-118	15-18	11	10	450	400/125/10/-
Mad Dok	63-77	15-19	1	-	200	40710/1
Big Mek	213-282	61-74	1	-	550	190/60/2/-
Ork-Boss	248-303	149-182	1	-	700	375/125/5/-
Pikk-Up	0	46-56	1	-	905	130/110/0/2
Panzabikes	0	71-87	1	1	1.000	145/120/0/2
Killabot	584-716	67-82	1	1	3.700	165/380/0/2
Erbeuteter Panza	0	135-165	1	-	4.585	190/430/0/3
Squiggofant	3.460-4.229	1.440-1.760	1	-	8.000	960/1.145/0/5



Die Minen vor den Türmen schirmen die Bauten zum einen vor direkten Angriffen ab, zum anderen halten sie etwaige Angreifer davon ab, einfach vorbeizulaufen.

Die Sturmtrupps mit den Raketenrucksäcken fliegen über jedes Hindernis hinweg. Mit zwei Sprüngen schicken Sie sie quer über die Karte, wenn es brenzlig wird.







Die Artillerieangriffe sind reichlich ungenau. Ihr Gegner kann aber – wie hier – das Feuer ohne die passenden Spezialeinheiten überhaupt nicht erwidern.

Der Squiggofant ist die stärkste Kreatur im Spiel. Mit normalen Fußtruppen macht er kurzen Prozess und transportiert zudem einige Einheiten sicher bis zum Schlachtfeld.

gegen Gebäude und Fahrzeuge, nicht aber gegen Infanteristen sind.

Einheitensteuerung

1. Aufgereihte Kampfeinheiten treten sich gern gegenseitig auf die Füße. Sammeln Sie nicht Ihre komplette Streitmacht an einem Punkt. Gerade Panzer bleiben häufig hängen und kommen nicht bis zur Front durch. Parken Sie die Kämpfer an der Seite.

2. Standardmäßig spurten Ihre Truppen zum nächsten zugewiesenen Punkt, ohne anzuhalten. Das ist praktisch, wenn der Spieler schnell vorankommen will. Wenig hilfreich ist das, wenn der Opponent nicht an Ihnen vorbeikommen soll oder Sie von verschiedenen Gruppen unterwegs beschossen und schließlich erledigt werden. Umgehen Sie das mit der „A"-Taste oder stellen Sie in den Optionen das aggressive Vorgehen an. Brenzligen Situationen entkommen Sie dann aber nur durch einen direkten Marschbefehl mit „V".

3. Stellen Sie die automatische Nachschubfunktion an, die gefallene Kämpfer selbsttätig ersetzt.

Nutzen Sie das Gelände

Auf einigen der Karten haben Sie die Möglichkeit, das Gelände zu Ihrem Vorteil auszunutzen. Positionieren Sie Infanterie-Einheiten in Kratern, so haben Sie dort Deckung und bekommen einen Verteidigungsbonus. In sumpfigem Gelände sollten Sie sich so kurz wie möglich aufhalten, da dort schlechtere Angriffschancen bestehen.

Strategie

Im Grunde genommen gehen die Zocker in den ersten Minuten nach dem Startschuss mit allen Parteien gleich vor: Je nachdem, wie sich die Startaufstellung zusammensetzt, benötigen Sie zwei weitere Arbeiter plus drei bis fünf Aufklärer, um schnell Sektoren erobern und diese mit Horchposten bestücken zu können. Meist bringt es einen Vorteil, weiter entfernte strategische Punkte sofort einzunehmen und diese schnell mit Geschütztürmen zu versehen. Wer solche Punkte gleich am Anfang hält, der hat den Sieg schon fast in der Tasche.

DIE ORKS

Was ist Besonderes an Orks?

Dieses grüne Völkchen ist prädestiniert für schnelle, offensive Taktiken. Schwerpunkt sind die wehrhaften Fußsoldaten, zumal Sie diese relativ zügig mit allerlei Zubehör aufwerten können. Wenn Sie zu lange zögern, holen andere Parteien mit besseren Technologien auf. Gegen Panzer haben Ihre Abwehrtürme und Infanteristen keinen leichten Stand. Überlassen Sie daher Ihrem Gegner nach Möglichkeit kein Relikt und drücken Sie einigen der Burschen Raketenwerfer in die Hand.

Einheiten

Hier heißt es Masse statt Klasse – tolle Panzer oder ausgefuchste Schöpfungen gibt es nicht, dafür liegt die Mannschaftsstärke sehr hoch. Der Obermotz haut ein gutes Stück stärker zu als seine gegnerischen Pendants. Produzieren Sie die Horden wie am Fließband. Diese werden ohnehin benötigt, da Sie erst ab einer gewissen Bevölkerungsdichte (46) Ihr Hauptquartier aufwerten und Fahrzeuge herstellen können. Praktisch ist der Dok, der die Burschen länger am Leben erhält.

Wie sichere ich mich ab?

Jedes Gebäude hat diverse Maschinengewehre installiert, was Ihnen einen etwas besseren Schutz verspricht als bei den anderen Parteien. Heiß umkämpfte Stellen mit den Whaaagh-Bannern absichern! Das erlaubt Ihnen einerseits eine höhere Population, andererseits erhalten die dadurch die einzigartige dritte Ressource, die nur bei den Orks existiert.

Ressourcen

Whaaagh bekommen Sie automatisch, wenn Sie sich an das oben Genannte halten. Das für einige exklusive Einheiten benötigte Whaaagh leuchtet nur, wenn Sie das Einheitenlimit nicht voll ausreizen, also immer mehr als genug Banner bauen. Anforderungspunkte sollten dank der wehrhaften Wuselviecher kein Problem sein. Was bleibt, ist die Stromversorgung. Bauen Sie zumindest zwei bis drei kleinere Kraftwerke und werten Sie diese auf. Noch besser ist aber ein großes Kraftwerk. Weniger wichtig ist da eine Reliquie – bis Sie die benötigen, ist die Schlacht in den häufigsten Fällen bereits geschlagen.

Spezialkräfte der Orks

1. Hier legt der Chef selbst Hand an: der Big Mek kann reparieren. Das ist zwar keine herausragende Eigenschaft, in Kampfpausen ein Fahrzeug auf Vordermann zu bringen, ist jedoch oftmals praktisch.

2. Nutzen Sie die Möglichkeit, Einheiten in Gebäuden unterzubringen, um sie bei einem Angriff überraschend einzusetzen. Dann stehen die Kerle wenigstens nicht im Weg rum.

3. Der Squiggofant ist als Transporter ausgelegt und richtet schon im Alleingang immensen Schaden an. Dafür ist er nicht auf engem Gelände zu gebrauchen, da er erstens beim nächsten Eng-

Space Marines

	NAHKAMPF	ENTFERNUNG	MAX. EINHEITENSTÄRKE	UPGRADES	GESUNDHEIT	ENERGIE/ANF./PLATZ
Scout Marine Trupps	5-6	6-10	4	2	250	90/0/1
Space Marine Trupps	25-31	15-18	9	4	N/A	200/0/2
Strumtrupps	38-47	9-11	9	-	N/A	200/0/2
Terminatoren	137-168	22-27	8	2	N/A	340/100/4
Sturm-Terminator	110-135	0	8	-	N/A	340/100/4
Oberkommandierender	260-318	40-49	1	-	2.300	260/85/-
Scriptor	86-120	34-41	1	-	2.000	245/80/-
Apothecarius	25-31	0	1	-	200	45/15/-
Rhino Transport	0	0	1	-	500	75/70/2
Land Speeder	0	157-188	1	-	1.050	150/130/2
Cybot	324-396	25-35	1	1	3.880	170/405/2
Hellfire-Cybot	0	19-23	1	1	2.005	120/275/2
Whirlwind	0	135-165	1	-	1.000	145/380/2
Predator	0	138-165	1	3	4.820	190/455/3
Land Raider	0	96-116	1	-	4.990	470/555/5


Die Eldar sind in der Lage, ihr Lager zu tarnen. Leider bleibt ausgerechnet das Hauptgebäude sichtbar. Interessanter ist da die Möglichkeit, die Gebäude quer über das Spielfeld zu versetzen.


Der Luftangriff per Orbitalrelais ist ein mächtiges Werkzeug, um eine Basis in kürzester Zeit in Schutt und Asche zu legen. Die mangelnde Treffsicherheit gleicht der große Wirkradius aus.




pass stecken bleibt und zweitens die Trampeln-Fähigkeit nicht ausspielen kann.
4. An Artillerie gibt es im ganzen Szenario lediglich den Whirlwind und den Erbeuteten Panza, der über Hindernisse und größere Entfernungen hinweg feuern kann. Leider ist letzteres Vehikel ohne Sicht ob der gänzlich fehlenden Treffsicherheit nicht einmal für Sperrfeuer zu gebrauchen und auch die Feuerkraft haut niemanden vom Hocker. Als Unterstützung im Hintergrund ist die Rostlaube trotz alledem Gold wert.

DIE ELDAR

Eigenheiten der Eldar

Die Eldar sind eher das Gegenteil der Orks. Sie kommen erst in höheren Forschungsstufen zu guten Leistungen, haben dann wenige, spezialisierte Einheiten und benötigen vor allem Anforderungspunkte. Daher sind die Eldar das am schwierigsten zu spielende Völkchen, gerade, wenn Ihr Gegenüber schnell angreift und nur auf Zerstörung gespielt wird. Ideal dagegen ist das bei Mehrspielerpartien mit einem Verbündeten, der beispielsweise die Orks lenkt und Ihnen auf diese Weise lange die Angreifer vom Leib hält.

Taktik

Ihre Fußtruppen sind allen anderen Rassen unterlegen und auch Ihre Sicherheitsanlagen wie Horchposten und Zusatzgeschütze halten nicht viel aus. Zwar lassen sich diese per Kristallgesang kurzzeitig schützen, aber sobald Sie an mehreren Stellen gleichzeitig angegriffen werden, ist's auch damit vorbei. Zudem ist die Trefferwirkung der Kanonen erbärmlich und reicht schon bei einem einzelnen Anführer nicht mehr aus. Werten Sie daher möglichst schnell Ihr Hauptquartier auf (Kriegsmobilisierung), im Zuge dessen Sie Fahrzeuge bauen und Ihre Mannen mit höherer Gesundheit segnen. Die schnellen und billigen Panzer sind dann wirklich eine Bedrohung für alle Feinde.

Baumaßnahmen

Da es in der derzeitigen kräftemäßigen Ausrichtung geradezu fatal ist, wenn Sie in die falsche Richtung entwickeln, haben wir hier einen kurzen Leitfaden aufgestellt: Sie bauen zuerst ein bis zwei Kraftwerke, ein Warpportal und erschaffen nebenher mehrere Scouteinheiten, die Sie sofort auf Beutezug aussenden, sowie zusätzliche Helferlein. Nun folgt das Aspektportal, wo die Runenleserin angefordert wird. Dank des Seelenschreins kann der Spieler nun endlich die Kriegsmobilisierung erforschen und Spähschreine effektiver gestalten – außerdem setzt dies das Einheitenlimit nach oben. Stellen Sie Ihren Eroberungsgruppen einen Kommandanten zur Seite und erforschen Sie bessere Rüstung und effektivere Waffen – damit werden die Truppen wenigstens etwas schlagkräftiger. Nun wird es Zeit für mehr Warpportale nebst einem Nachschubportal für die schwereren Vehikel.

Besondere Einheiten

1. Der Rat der Seher ist mit kompletter Ausrüstung und bei voller Mannstärke im Nahkampf sehr effektiv gegen Infanterie – allerdings dauert es lange, bis die Produktion abgeschlossen ist. In einem hektischen Spiel ist es kaum möglich, so lange zu warten, zumal ja einige Vorarbeit nötig ist.
2. Ähnlich sieht es mit dem Avatar aus, den Sie rufen, nachdem Sie alle Infanterietypen erforscht haben. Dieser kurbelt die Nachschubproduktion an und kann schon allein deswegen das Blatt zu Ihren Gunsten wenden.

Spezialfähigkeiten

Wohl einzigartig ist der Kristallgesang, mit dem sich Ihre Gebäude kurzzeitig schützen lassen. Neben diesem stehen Ihnen optional die Tarnung ganzer Gebäude – ausgenommen Ihr Hauptquartier – und die Verlegung der Strukturen zu einem anderen Warpportal zur Verfügung. In der Umgebung des Portals werden schließlich Verwundete geheilt, was nicht so flexibel ist wie bei den Space Marines und Orks, aber bei der Verteidigung der Anlage ungemein hilft.

SPACE MARINES

Die Universalgenies

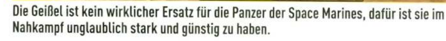
Die Marines sind für alle Situationen gerüstet und besitzen keine besonderen Stärken oder Schwächen. Falls es zu einem Wettrüsten kommt, haben die Jungs allerdings keinen wirklichen Trumpf in der Hand. Zwar ist ein Land Raider schwer zu knacken. Damit Sie wirklich nicht mehr zu stoppen sind, schicken Sie besser einige voll besetzte Exemplare.

Besondere Einheiten

1. Der Predator ist ein zähes Gefährt, lässt sich mit kräftigerer Bewaffnung ausrüsten und macht innerhalb weniger Sekunden komplette Basen platt. Die Wirkung ist jedoch auf entfernte Objekte beschränkt, schon gegen banale Zweibeiner sieht der Blechkübel im Nahkampf kein Land.
2. Als zweite Artillerie im Spiel kommt hier der

Chaos Space Marines

	NAHKAMPF	ENTFERNUNG	MAX. EINHEITENSTÄRKE	UPGRADES	GESUNDHEIT	ENERGIE/ANF./PLATZ
Kultisten	7-8	4-5	10	3	N/A	75/0/2
Chaos Space Marines	26-31	15-18	10	4	N/A	200/0/2
Raptoren	38-47	9-11	10	3	N/A	280/0/2
Chaosgeneral	186-227	40-49	1	-	2.105	270/90/-
Horror	56-68	81-99	5	-	N/A	300/100/2
Besessene	86-105	0	10	10	N/A	300/100/3
Chaoshexer	149-182	12-15	1	-	1.400	150/50/-
Kyborgs	138-169	69-84	4	-	N/A	80/25/4
Blutdämon	468-572	0	1	-	7.500	850/1.010/-
Chaos Predator	0	131-160	1	3	4.635	190/435/3
Chaos Geißel	602-736	135-165	1	-	2.320	140/305/3
Chaos Rhino	0	0	1	-	615	95/70/2

Die Geißel ist kein wirklicher Ersatz für die Panzer der Space Marines, dafür ist sie im Nahkampf unglaublich stark und günstig zu haben.



Die Kyborgs fegen in großen Gruppen einiges weg, da sie unheimlich schnell feuern und für jede Situation die richtige Waffe haben. Allein die geringe Gesundheit ist nachteilig.

Whirlwind zum Zuge. Genauso wenig zielsicher, aber mit minimal weniger Kraft und längst nicht so stabil zieht er gegen das Orksche Pendant den Kürzeren.
3. Praktisch sind die Optionen für den Scriptor (Wort des Imperators) und den Oberkommandierenden, der per Orbitalrelais in der Lage ist, einen Luftschlag anzufordern. Spätestens nach dem zweiten Marine-Gespann muss er mit aufs Spielfeld. Er hält ungemein viel aus und sichert den Spieler mit einer Hand voll Marines gegen die ersten Übergriffe des Widersachers ab.
4. Da die Infanterie das Rückgrat Ihrer Streitmacht ist, lohnt sich der ein oder andere Apothecarius mit seiner Heilfähigkeit auf jeden Fall. Lassen Sie ihn nur nicht im Kampf mitmischen.

Schlachtordnung

Eine taktisch kluge Formation sieht so aus: Platzieren Sie die Marines mit Standardwaffen und Flammenwerfern samt Angriffspanzer an der Front. Fahrzeuge wie der Land Raider stecken einiges an Treffern weg. Versuchen Sie, das Feuer auf solche stabilen Einheiten zu lenken. Die Raketenwerfer und Artillerie positionieren Sie dahinter, da diese keine Chance im Nahkampf haben. Den Truppen jeweils einen Sergeant spendieren, sonst geht die Moral zu schnell flöten, gerade gegen Angreifer mit Flammenwerfern. Stärken Sie Ihre Männer mit Zielgenauigkeits- und Gesundheitsverbesserungen, diese kosten verhältnismäßig wenig und gelten für alle Marine-Squads. Geizen Sie generell nicht mit solchen Aufwertungen!

Teleportieren

Mit dem Orbitalrelais teleportieren Sie beliebige Einheiten quer über das Spielfeld, direkt an die Front. Die Transportvorbereitungen benötigen eine gewisse Zeit, weshalb Sie die Reserve nach Möglichkeit schon vor dem Gemetzel in die Anlage senden. Nebenbei rekrutieren Sie damit Space Marines und Cybots, für die Sie einen automatischen Transportpunkt festlegen können, an dem sie nach der Fertigstellung abgesetzt werden.

CHAOS SPACE MARINES

Besonderheiten

Die Chaos Space Marines haben einen ähnlichen Entwicklungsbaum wie die normalen Space Marines. Im Endeffekt haben Sie weniger Auswahl an Panzern und die Einheiten sind etwas offensiver ausgelegt. Hier müssen Sie ebenfalls forschen, um das Einheitenlimit zu erhöhen. Da das oberste erreichbare Limit ziemlich niedrig liegt, konzentrieren Sie sich bei längeren Partien auf die starken Objekte.

Sondereinheiten

1. Der Blutdämon als definitiv stärkster Kämpfer der Chaostruppe lehrt die Feinde das Fürchten. Er belegt ganze fünf Einheitenplätze und vernichtet alles, was da kreucht und fleucht. Für ihn müssen Sie einen Ihrer geringen Anführer opfern. Zwar verursacht er auch an Gebäuden Schaden, setzen Sie ihn dennoch primär gegen Soldaten ein, da er sonst kontinuierlich Schaden nimmt. Für den Gegenpart heißt dies: Halten Sie das Monster hin, am besten mit Panzern oder Robotern, durch die es sein Leben nicht weiter verlängern kann.
2. Einige Stufen kleiner geht es auch: Die Besessenen sind ideal für den Nahkampf und vergleichbar mit dem Rat der Seher bei den Eldar. Kombinieren Sie sie mit den Horrors, die beiden ergänzen sich ideal.
3. Der Chaosgeneral kann dem Oberbefehlshaber nicht das Wasser reichen, dafür ist der Chaoshexer sehr ausbaufähig und besitzt einen effektiven und universell einsetzbaren Angriffszauber.
4. Die Kyborgs sollten Sie unbedingt aufstocken, bevor Sie sie an die Front schicken. Die Biester richten in kurzer Zeit großen Schaden an, was Sie in größeren Rudeln brandgefährlich macht, trotzdem sie nicht viel aushalten.

Basenbau

In der Aufbauphase zählen vor allem die Anforderungspunkte. Erst für die Maschinenherstellung benötigen Sie viel Energie. Wenn Sie gleich drei Kraftwerke bauen, sollten Sie bis dahin genug auf Vorrat haben und erhöhen die Leistung erst dann. Die Dämonengrube ist lediglich für den Blutdämon und die Kyborgs nötig und kann daher lange Zeit außen vor bleiben, vorausgesetzt, Sie benötigen nicht die Teleportationsfähigkeit. Bauen Sie Ihre Basis zügig zu einer Entweihten Zitadelle um. In der Chaos-Rüstkammer stählen Sie wie bei den Space Marines das Fußvolk mit diversen Verbesserungen von Gesundheit, Treffsicherheit und Rüstung, die ebenfalls günstig zu haben sind.

ANSGAR STEIDLE

Eldar

	NAHKAMPF	ENTFERNUNG	MAX. EINHEITENSTÄRKE	UPGRADES	GESUNDHEIT	ENERGIE/ANF./PLATZ
Gardist	3-6	7-10	9	-	N/A	120/0/2
Ranger	3-5	99-128	8	-	N/A	195/0/2
Banshee	25-35	6-11	9	-	N/A	200/0/2
Schwarze Khaindar	6-15	39-51	5	-	N/A	240/0/2
Warpspinnen	3-5	31-38	8	-	N/A	240/60/2
Rat der Seher	27-33	20-30	15	15	N/A	240/75/2
Runenprophetin	60-84	22-33	1	-	1.750	240/60/-
Avatar	640-660	0	1	-	7.545	865/1.030/5
Antigravplattform mit Sternenkanone	0	80-94	1	-	800	140/60/1
Antigravplattform mit Laserlanze	0	300-340	1	-	1.100	140/105/1
Falcon	0	26-32	1	1	760	115/90/2
Vyper	0	33-41	1	1	760	115/95/2
Phantomlord	540-660	9-11	1	1	2.250	135/295/2
Illum Zar	0	70-80	1	1	3.485	150/335/3

Die Sims 2: Lebensweisheiten

Das Baby kreischt, die Küche brennt, im Briefkasten stapeln sich die Mahnungen und jetzt ist auch noch der Fernseher kaputt – so ein Sim-Leben kann in Arbeit ausarten. Nach den Grundlagen-Tipps in der letzten Ausgabe bringen wir Ihre virtuellen Schützlinge nun auf die berufliche Erfolgsspur, kümmern uns um die Kindererziehung und sagen Ihnen alles, was Sie über die Wohnungseinrichtung wissen müssen.

VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR

Allgemeines

1. Ihre Karriere sollte mit den Lebenszielen Ihres Sims harmonieren – so schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Strebt Ihr Sim beispielsweise nach Wissen und Sie steigern dessen Logik, so erfüllen Sie ihm damit nicht nur einen Wunsch, sondern verbessern nebenbei auch noch seine Qualitäten als Arzt oder Wissenschaftler.

2. Ähnlich verhält es sich bei Sims, die es auf einen guten Ruf abgesehen haben – wenn Sie schon an Ihrem Charisma arbeiten, können Sie auch gleich in die Politik gehen.

3. Zu Beginn wählen Sie als Lebensziel am besten Ruhm, da sich hier schnell und unkompliziert Laufbahnpunkte sammeln lassen. Welcher Job zu Ihrem Sim passt, hängt aber in erster Linie von seinen Eigenschaften ab. So fühlen sich verspielte und aktive Sims als Sportler pudelwohl, während ernste Bücherwürmer mit einer Wissenschaftskarriere besser bedient sind.

Welche Jobs lohnen sich?

Ein Blick auf unsere Karrieretabelle verrät, dass sich die Berufe im Hinblick auf Arbeitszeit, Verdienst und Anforderungen sehr stark unterscheiden. Einsteiger und Alleinstehende wählen zunächst die Militärkarriere. Neben dem hohen Anfangsgehalt profitieren Sie hier von den geregelten Arbeitszeiten und der vergleichsweise niedrigen Zahl an benötigten Freunden. Wer viel Geld verdienen will, entscheidet sich hingegen für eine Laufbahn als Sportler, Koch oder Geschäftsmann. Auch Wissenschaftler oder Politiker greifen gut ab.

Gibt es auch schlechte Jobs?

Meiden Sie die Polizeikarriere – sie wird lausig bezahlt, erfordert aber hordenweise Freunde. Auch Verbrecher haben es aufgrund der unmöglichen Arbeitszeiten nicht einfach. Um einen Faulenzer-Job sollten Sie einen großen Bogen machen, es sei denn, Sie haben bereits dick Kohle eingefahren und wissen nichts Besseres mit Ihrer Zeit anzufangen.

Wie werde ich befördert?

Um eine Beförderung zu bekommen, müssen Sie alle Anforderungen für die höhere Position erfüllen (siehe Karrieretabelle), gute Leistungen eingeschlossen. Das heißt: Je glücklicher Sie morgens am Arbeitsplatz erscheinen, desto schneller fallen Sie die Karriereleiter rauf. Gehen Sie immer in Gold- oder Platinlaune aus dem Haus!

Stets gut gelaunt

Wer morgens noch Bedürfnisse befriedigen muss, hat bereits verloren. Der Trick besteht darin, diese bereits vor dem Zubettgehen bestmöglich zu erfüllen. Dann genügen am nächsten Morgen ein kleiner Happen, ein kurzes Schwätzchen und eine Viertelstunde vor der Glotze. Richten Sie außerdem den Eingangsbereich so angenehm wie möglich ein – das sorgt für einen hohen Umgebungswert, wenn Ihr Sim das Haus verlässt.

Routine tut Not

Gewöhnen Sie sich eine morgendliche Routine an, die Sie auch an freien Tagen beibehalten. Stehen Sie zweieinhalb Stunden vor Ankunft der Fahrgemeinschaft auf und erledigen Sie die Morgentoilette (inklusive duschen), bevor es ans Frühstück geht. Falls Sie einen Partner oder einen Mitbewohner haben, bereitet dieser es zu, während der andere Sim im Bad ist. Gehen Sie jeden Abend zur selben Zeit ins Bett – sonst riskieren Sie, dass Ihr Sim nach einem freien Tag völlig ermüdet zur Arbeit erscheint.

Die richtigen Hilfsmittel

Mit Fernsehgymnastik kann ein Sim vielleicht in Form gehalten werden, mehr aber auch nicht. Um gezielt den Körper zu trainieren, führt kein Weg an einem Heimtrainer vorbei. Gleiches gilt auch für die anderen Fähigkeiten: Wissenschaftler brauchen ein Teleskop, angehende Bürgermeister legen sich einen großen Spiegel zu.

Freie Tage nutzen!

Faul auf der Couch lümmeln? Nie! Selbst an freien Tagen nicht. Fähigkeiten trainieren, neue Freundschaften knüpfen ist angesagt. Wenn Sie Ihre Laufbahnpunkte in ein Denker-Käppchen investieren wollen, warten Sie damit, bis Sie einen freien Tag haben – auf diese Weise wird der Erfolg des Käppchens maximiert. Freie Tage sind auch hervorragend für Ausflüge geeignet, die Sie sich an Arbeitstagen lieber verkneifen. Zwar bleibt die Zeit beim Besuch im Park oder im Schwimmbad stehen, müde werden Sie aber trotzdem.

Das soziale Netzwerk

Hoch bezahlte Stellen erfordern viele Freunde. Damit Sie später nicht mühsam neue Kontakte aufbauen müssen, loten Sie gleich zu Beginn aus, mit welchen Nachbarn sich Ihr Sim prima versteht und welche Sie ignorieren können. Quatschen Sie jeden an (inklusive Briefträger und Feuerwehrmann), Sie können gar nicht genug Telefonnummern haben. Wird im Laufe des Spiels ein weiterer Freund gebraucht, wissen Sie bereits, an wen Sie sich wenden können. Ihren Kumpels ist es übrigens egal, wie Kontakt gehalten wird. Haben Sie wenig Zeit, ist es völlig in Ordnung, wenn Sie ab und zu eine E-Mail schicken oder kurz anrufen. Wenn Sie aber eine echte Freundschaft aufbauen wollen, melden Sie sich besser täglich. Ganz wie im richtigen Leben ...

Jobwechsel

Zwar müssen Sie bei einem Jobwechsel wieder bei null anfangen, allerdings ist dies nur auf den ersten Blick ein Abstieg – wenn Sie eine Stelle annehmen, deren Anforderungen ähnlich sind wie die Ihres letzten Berufs, können Sie dank der Bonuszahlungen sogar fett absahnen. Ein Beispiel: Als Erfinder verdienen Sie pro Tag 756 Simeolons. Kündigen Sie nun Ihren Job und starten eine Arztkarriere, dann können Sie es aufgrund Ihrer bereits erworbenen Fähigkeiten innerhalb von vier Tagen (gute Laune vorausgesetzt) zum Notarzt bringen und dabei insgesamt fast 6.000 Simeolons einstreichen. Im gleichen Zeitraum hätte ein Erfinder nur rund 3.000 Simeolons verdient.

Zwischenspeichern

Generell gilt: Speichern Sie vor Beförderungen und Jobwechseln sicherheitshalber ab. Falls die neue Stelle Ihren Tagesablauf völlig durcheinander bringt (etwa weil Sie nach der letzten



Steigern Sie Ihre Fähigkeiten immer mit den passenden Geräten. So lernen Sie schneller und effektiver als wenn Sie Ihren Sim nur vor dem Fernseher dahinvegetieren lassen.

Genau wie im echten Leben: Jeder Sims-Haushalt braucht eine klare Rollenverteilung. Ein Sim nutzt sein technisches Geschick, der weiblichere kocht und putzt.

Schicht todmüde nach Hause kommen und gleich wieder arbeiten müssen), können Sie den alten Spielstand einladen und sich bereits im Vorfeld darauf einstellen. Manchmal kommt es im Laufe eines Arbeitstags auch zu Zufallsereignissen, dann sind Entscheidungen gefragt. Zum Beispiel, ob Sie versuchen wollen, das neue Star-Maskottchen zu werden. In den meisten Fällen geht aus der Textmeldung hervor, was benötigt wird (in diesem Fall ein hohes Charisma). Wenn Sie unsicher sind, lehnen Sie besser ab. Eine falsche Entscheidung kann durchaus den Job oder einen Fähigkeitspunkt kosten.

KINDERSEGEN

Bevor Sie „loslegen"...

Wie im echten Dasein will die Entscheidung, ein Kind zu bekommen, auch bei den Sims gut überlegt sein. Bis der Nachwuchs nach einer Woche das Schulalter erreicht, muss mindestens ein Elternteil rund um die Uhr „in Bereitschaft" sein. Das Kindermädchen ist bestenfalls eine kurzfristige Notlösung – wenn Sie sich persönlich um Ihren Spross kümmern, können Sie ihn wesentlich besser ausbilden. Vermeiden Sie in dieser Zeit Jobwechsel und Beförderungen, die Ihren gewohnten Tagesablauf durcheinander bringen. Auch für den Alltag bleibt wenig Zeit: Bringen Sie also zunächst das Haus in Schuss, bezahlen Sie alle offenen Rechnungen und füllen Sie den Kühlschrank auf. Auf das Geschlecht des Babys haben Sie übrigens keinen Einfluss.

In der Schwangerschaft

Mit Heißhunger und Übelkeit ist zu rechnen. Behalten Sie während des Essens stets die Hungeranzeige im Auge: Falls Sie sich den Bauch zu sehr vollschlagen, rächt sich das später auf der Toilette. Außerdem wird Ihr Sim nun sehr schnell müde. Daher sind kräftezehrende Beschäftigungen wie Sport erst einmal tabu. Wenn der schwangere Sim noch einem Beruf nachgeht, ist nun der richtige Zeitpunkt, diesen zu kündigen oder – sofern vorhanden – Urlaub einzureichen.

Die Säuglingszeit

Kaufen Sie ein Gitterbett und einen Wickeltisch. Ein Kinderzimmer brauchen Sie noch nicht, Sie können stattdessen das Kinderbettchen im Kauf-Modus beliebig verschieben. So haben Sie auch in der Küche und im Wohnzimmer ein Auge auf den Nachwuchs. Selbst steuern dürfen Sie den Säugling in diesen drei Tagen nicht. Wechseln Sie regelmäßig die Windeln und halten Sie das Fläschchen bereit, wenn das Baby mitten in der Nacht schreit. Knuddeln und spielen Sie auch hin und wieder mit ihm – das verbessert den Freundschaftswert, der nach der Geburt bei nur etwa 50 liegt.

Das Kleinkindstadium

1. Diese Phase ist sehr stressig. Bringen Sie Ihrem Nachwuchs zunächst das Laufen, Sprechen und Aufs-Töpfchen-Gehen bei. Die Grips-Milch beschleunigt diesen Lernprozess enorm. Erst wenn der kleine Sim diese Grundlagen beherrscht, kaufen Sie Spielsachen. Damit können Kleinkinder Logik, Charisma und Kreativität trainieren – bereits jetzt überlegen, welche Karriere Ihr Spross später einmal einschlagen soll.

2. Einmal täglich müssen Sie Ihren Sprössling baden, für eine Dusche sind Kleinkinder noch zu jung. Beachten Sie auch, dass der Knirps bereits Wünsche und Ängste hat. Wenn Sie regelmäßig mit ihm spielen, lesen und rumalbern, erreicht er aber schnell Platinstimmung.

3. Nehmen Sie sich zu Beginn des Kleinkindstadiums frei und kümmern Sie sich mit beiden Elternteilen um den Nachwuchs. Je schneller Sie die Grundlagen hinter sich bringen, desto mehr Zeit bleibt Ihnen, um seine Fähigkeiten zu entwickeln.

4. Beteiligt sich ein Erwachsener am spielerischen Lernen, geht es außerdem schneller. Wenn Ihr Sprössling immer gute Laune hat und eifrig lernt, gedeiht hier ein Wunderkind.

Kindesalter

1. Behandeln Sie Kinder grundsätzlich wie berufstätige Erwachsene. Das heißt: Sorgen Sie für einen festen Tagesablauf und achten Sie darauf, dass der Nachwuchs pünktlich in die Schule kommt. In der Freizeit kümmern Sie sich neben den Hausaufgaben auch insbesondere um die Vertiefung der als Kleinkind angeeigneten Fähigkeiten. Wenn Sie Ihrem Junior in der vorigen Phase viele Kreativitätspunkte antrainiert haben, ist es nun sinnvoll, ihn spielerisch das Kochen zu lehren – so haben Sie später einen annähernd perfekt ausgebildeten Koch, der in Windeseile befördert wird.

2. Kinder dürfen alle Fähigkeiten – mit Ausnahme von Charisma – erlernen; um die Fitness zu verbessern, ist allerdings einen Swimmingpool Bedingung. Zudem können die Charaktereigenschaften des Sprösslings verbessert werden. Nutzen Sie diesen Vorteil, um aus eher mürrischen Kindern nette Teenager zu formen, die schneller Freundschaften schließen.

3. Wie bei berufstätigen Sims gilt: Geht das Kind gut gelaunt in die Schule, so springen auch tolle Noten dabei heraus. Achten Sie also auf Gold- beziehungsweise Platinlaune. Wichtig ist, dass Sie dem Kind nach dem ersten Schultag das Lernen beibringen; helfen Sie ihm unbedingt bei den Hausaufgaben, bis es diese selbstständig und schnell erledigen kann.

4. Misten Sie das Gitterbett aus und kaufen Sie ein richtiges Bett – das „Hauch von Teak" ist eine gute Wahl. Kleinkinder und Kinder haben übrigens noch kein Bedürfnis nach einer hübschen Umgebung. Richten Sie das Kinderzimmer also rein zweckmäßig ein.

Teenies

1. Im Teenageralter folgt der Feinschliff. Da Jungspunde alle Fähigkeiten trainieren können, ist dies ein guter Zeitpunkt, um noch ein paar Punkte in Fitness oder Charisma zu erwerben.

2. Die Schule darf nicht vernachlässigt werden. Pubertierende Sims haben aber wahrscheinlich die erste Liebe im Kopf. Verkuppeln Sie Ihren hormongesteuerten Sim behutsam und achten Sie darauf, dass die neue Flamme auch wirklich zu ihm passt. Liebeskummer verdirbt einem Sim sonst gründlich die Laune. Bauen Sie langsam mit unverfänglichen Plaudereien und Witzen eine Freundschaft auf und intensivieren Sie diese ab einem Wert von 50 mit Hände klatschen und kitzeln. Erst wenn kleine Herzen über den Köpfen der beiden kreisen, ist es Zeit für den ersten Kuss.

3. Am Ende der Teenie-Zeit ist die Entscheidung für eine Laufbahn fällig – diese sollte natürlich mit den Fähigkeiten des Sims übereinstimmen (siehe Abschnitt „Vom Tellerwäscher zum Millionär"). Jetzt dürfen Sie eine Karriere starten, von der die Eltern nur träumen konnten.

WÜNSCHE UND BEDÜRFNISSE

Gute Stimmung

Halten Sie Ihre Sims nach Möglichkeit bei Gold- oder Platinlaune. Damit steigt nicht nur die Leistung im Job, es dürfen auch alle Laufbahn-Belohnungen ohne Bedenken genutzt werden. Spätestens wenn Ihre Laune auf Grün zurückrutscht, müssen Sie sich wieder intensiv mit den Wünschen Ihrer Schützlinge auseinander setzen.

Wünsche festhalten

Halten Sie nur jene Wünsche fest, die viele Laufbahnpunkte einbringen und sich auch schnell erfüllen lassen. Falls Sie sowieso ein Kind planen oder Sie kurz vor einer Beförderung stehen, dann macht es Sinn, die entsprechenden Wünsche zu fixieren. Im Alltagstrott ist es hingegen oft einfacher, viele kleine Wünsche zu erfüllen und auf diese Weise die gleiche Zahl von Laufbahnpunkten zu sammeln.

Mehrere Wünsche auf einmal

Wenn Sie in einer Partnerschaft leben, lohnt es sich fast immer, die Wünsche der zwei Sims miteinander zu vergleichen. Oft haben beide gleichzeitig den Wunsch nach einem Kuss oder einer Umarmung und Sie erledigen zwei Aufgaben mit einer Maßnahme. Gerade am Nachmittag und in den Abendstunden verlangen Ihre Sims nach Zärtlichkeiten und Gesprächen. Denken Sie daran, dass Sie die entsprechenden Aktionen gleich wieder abbrechen können. So lassen sich in kürzester Zeit Unmengen von Punkten scheffeln.

Kaufrausch

Sims, deren Lebensziel Ruhm ist, sehnen sich in regelmäßigen Abständen nach sündhaft teuren Einrichtungsgegenständen. Kaufen Sie dem kleinen Snob ruhig die gewünschten Skulpturen, Bilder und Hi-Fi-Anlagen – nachdem Sie die Laufbahnpunkte dafür erst einmal erhalten haben, können Sie den ganzen Krempel ohne Verlust wieder verkaufen.

Feuer!

Zwar müssen Sie sich um die meisten Ängste keine großen Sorgen machen, Vorsicht ist aber zu Beginn bei der Angst vor Feuer geboten. Taucht diese in der Leiste auf, so muss der betroffene Sim unbedingt vom Herd und anderen möglichen Brandherden fern gehalten werden. Sonst haben Sie schnell ein depressives Wrack, das mühsam wieder aufzupäppeln ist.



Behalten Sie die Hungeranzeige immer im Auge. Wenn Sie dem Heißhunger nachgeben, rächt sich das mit Übelkeit.


Das Wackel-Waninchen bringt als Kleinkind Charisma, das Sie dann erst wieder als Teenie erhöhen können.



Hausaufgaben treiben den Spaßwert in den Keller. Helfen Sie Ihrem Kind unbedingt bei dieser lästigen Beschäftigung.

Wer mit wem?

Auch wenn Sie von Astrologie sonst nichts halten – bei den Sims sind die Sternzeichen sehr wichtig und entscheiden maßgeblich, ob sich zwei Menschen mögen.

STERNZEICHEN	KOMMT GUT ZURECHT MIT:	KOMMT NICHT ZURECHT MIT:
Steinbock	Wassermann/Stier	Löwe/Zwilling
Wassermann	Steinbock/Schütze	Skorpion/Jungfrau
Fische	Skorpion/Zwilling	Löwe/Widder
Widder	Zwilling/Stier	Krebs/Waage
Stier	Widder/Waage	Jungfrau/Krebs
Zwilling	Fische/Jungfrau	Steinbock/Widder
Krebs	Stier/Skorpion	Zwilling/Widder
Jungfrau	Wassermann/Schütze	Löwe/Stier
Waage	Jungfrau/Krebs	Fische/Skorpion
Skorpion	Fische/Löwe	Waage/Wassermann
Fische	Schütze/Steinbock	Waage/Skorpion
Löwe	Schütze/Krebs	Steinbock/Zwilling

Die richtige Belohnung

Kaufen Sie sich von Ihren Laufbahnpunkten so schnell wie möglich einen Geldbaum. Wird das Gewächs immer fleißig gegossen, lässt sich damit eine hübsche Stange Geld verdienen. Auch das Denker-Käppchen gehört in jeden Haushalt – schneller und einfacher sind Fähigkeiten nicht zu steigern. Sparen Sie auch unbedingt für das Elixier des Lebens. Gerade Einsteiger profitieren von diesem Jungbrunnen.

Effektive Befriedigung

Nicht groß mit Beschäftigungen aufhalten, die nur ein Bedürfnis befriedigen. Fernsehen macht zwar Spaß, ist aber lange nicht so effektiv wie ein Spiel mit anderen Sims, das auch gleichzeitig den Freundewert erhöht. Wenn Sie dabei auf einer bequemen Couch sitzen, erfüllen Sie auch gleich noch das Bedürfnis nach Komfort. Einzige Ausnahme von dieser Regel: Das gemeinsame Frühstück kostet viel zu viel Zeit. Essen Sie daher allein und spielen Sie anschließend eine Runde Händeklatschen. Das treibt den Spaßlevel und die Freundschaft schnell nach oben.

HAUSBAU UND EINRICHTUNG

Grundlagen

1. Die wichtigste Regel beim Hausbau: kurze Wege! Das gilt insbesondere für Küche, Bad und Schlafzimmer. Je schneller Sie Ihre Sims morgens durch diese drei Räume schleusen, desto mehr Zeit bleibt Ihnen, um gut gelaunt zur Arbeit oder in die Schule zu gehen.

2. Idealerweise teilen sich immer zwei Sims ein Badezimmer – steht Nachwuchs an, bauen Sie dementsprechend nicht nur ein Kinderzimmer, sondern auch noch ein zweites Bad an.

3. Achten Sie außerdem auf möglichst helle Räume. Da Ihre Sims Tageslicht mehr schätzen als Lampen, sollten Sie nicht mit Fenstern geizen. Schräge Wände sehen zwar recht abgefahren aus und kommen bei Ihren Sims auch toll an, können aber nicht mit Fenstern oder Türen bestückt werden. Verzichten Sie also zu Beginn darauf.

4. Ebenfalls vorerst überflüssig: dekorativer Schnickschnack wie Veranden und Gartenteiche. Konzentrieren Sie sich stattdessen darauf, dass Ihre Sims alle Räume innerhalb kürzester Zeit erreichen.

Profi-Hausbau

1. Grundfläche abstecken und die Außenwände hochziehen! Achten Sie darauf, dass der Eingang mittig zwischen Briefkasten und Mülltonne liegt. Hinter dem Haus genug Platz lassen, um später Garten oder Swimmingpool anlegen zu können.

2. Platzieren Sie nun das Dach. Wenn Sie damit bis zum Schluss warten, ist es unter Umständen zu teuer und Sie müssen einzelne Abschnitte des Hauses mühsam wieder einreißen. Welches Dach Sie wählen, ist egal: Alle kosten dasselbe.

3. Bevor Sie die Innenwände bauen, ist zunächst die Einrichtung dran. Setzen Sie alle großen Einrichtungsgegenstände wie Bett, Kühlschrank, Herd und Dusche. So bekommen Sie ein Gefühl für die Größe der einzelnen Zimmer. Erst dann folgen die Fenster.

4. Errichten Sie anschließend die Innenwände und legen Sie Fußböden und Tapeten an. Ihre Sims stehen auf hochwertige Stoffe (sprich: teuer), aber ob diese nun grellgelb, pink oder dunkelblau sind, ist ihnen herzlich egal. Lassen Sie Ihrer Kreativität ruhig freien Lauf.

5. Verzichten Sie bei all diesen Schritten auf überflüssige Räume wie Flure, Arbeitszimmer, Hobbyräume. Schlafzimmer, Küche, Bad, Wohnzimmer und eventuell ein Kinderzimmer – mehr brauchen Sie wirklich nicht. Sparen Sie das Geld für die Einrichtung.

Was muss ich bei der Einrichtung beachten?

Zu Beginn können Sie noch keine großen Sprünge machen. Statten Sie Ihr Haus daher nur mit dem Nötigsten aus (siehe PCA 10/04) und verbessern Sie dann die Einrichtung schrittweise. Werten Sie vorrangig das Bett, die Dusche und den Herd auf – so sparen Sie eine Menge Zeit. Was Sie sonst noch brauchen (und was Sie sich erst mal sparen können) haben wir nachfolgend für Sie zusammengestellt.

Badezimmer

Das Bad muss nicht schön aussehen, sondern funktional sein. Ignorieren Sie den schlechten Umgebungswert und investieren Sie Ihr Geld in die Toilette „Ort der Einkehr". Gönnen Sie sich auch so bald wie möglich die „Kaiserliche Spülfontäne", um den morgendlichen Aufenthalt im Badezimmer zu verkürzen. Ansonsten genügen ein einfaches Waschbecken und ein billiger Spiegel. Vorsicht ist bei Badewannen geboten: So entspannend ein heißes Bad auch sein mag, es ist kein Ersatz für eine gründliche Dusche und dauert wesentlich länger.

Schlafzimmer

Eigentlich braucht Ihr Schlafzimmer nur ein Bett – zu Beginn tut es die „Königspoofe", später ist das „Hypnosebett" eine gute Wahl. Einen Wecker können Sie sich getrost schenken, da Sie das Wecken unbedingt selbst übernehmen sollten. Kleiderschränke und Nachttische sind ganz hübsch, aber vollkommen unnötig. Das Telefon hat im Schlafzimmer übrigens nichts verloren, es sei denn, Sie wollen durch nerviges Geklingel um den Schlaf gebracht werden. Stellen Sie aber ruhig Ihren Geldbaum hier auf; im Wohnzimmer würden sich die Nachbarn schamlos bedienen. Das Schlafzimmer so anlegen, dass das Bad und die Küche direkt zu erreichen sind. Wer morgens erst durchs halbe Haus laufen muss, verliert kostbare Zeit.

Küche

Der Herd „Flammenmeer" ist ein absolutes Muss, ebenso wie der Müllzerkleinerer und eine einfache Spülmaschine. Wenn Sie diese nicht gerade ins Schlafzimmer stellen, braucht es auch nicht die teure „Flüsterleise" zu sein. Als Kühlschrank reicht der „Econo Cool" aus, erst bei einem großen Haushalt (ab vier Personen aufwärts) greifen Sie zum „Modell BRRR". Kaffee- und Espressomaschinen sind überflüssig – wenn Ihre Sims müde sind, gehören sie ins Bett! Im Gegensatz zu Schlafzimmer und Bad ist der Umgebungswert in der Küche sehr wichtig: Mit Vorhängen, Blumen und ein paar Bildern wird schon beim Frühstück für gute Laune gesorgt.

Wohnzimmer

Greifen Sie zum „FlatschTek"-Fernseher und leisten Sie sich die mittlere Stereoanlage. Auch bei Couch und Sessel braucht nicht auf den Energiewert geachtet zu werden – wenn Sie schlafen wollen, dann im Schlafzimmer. Der „Cityschicky-Doppelsessel" ist ein günstiges Sofa mit einem relativ hohen Komfortwert. Freunde und Kinder freuen sich über „Maxis Spielsimulator". Ein Computer ist Pflicht: Er vereinfacht den Kontakt mit Freunden und ist bei der Jobsuche sehr hilfreich. Das Wohnzimmer muss so gemütlich wie möglich sein. Vorhänge, Bilder und Pflanzen sind günstige Möglichkeiten, um den Umgebungswert in die Höhe schnellen zu lassen. Daran denken, dass auch die meisten Laufbahnbelohnungen die Wohnung verzieren.

Obergeschoss

Ein zweites Stockwerk ist erst nötig, wenn mehr als vier Sims im Haus leben. Die Treppe mündet dabei idealerweise in der Küche. Berufstätige Sims und schulpflichtige Kinder wohnen aufgrund der kürzeren Wege weiterhin im Erdgeschoss, der erste Stock ist für Sims im Rentenalter wie geschaffen. ANSGAR STEIDLE/ STEFAN WEISS



Wenn die Laune Ihres Sims zu sehr in den Keller geht, hilft nur noch der Seelenklempner.

Bevor Sie sich um Innenwände und Böden kümmern, platzieren Sie zunächst größere Einrichtungsgegenstände.

R S T

Rang	Arbeitszeit	Arbeitstage	Lohn+Bonus	Mechanik	Körper	Kreativität	Freunde
VERBRECHER							
Dieb	11:00-17:00	Mo-Do, Sa	196				
Handlungsreisender	17:00-01:00	Di, Do-So	280		Tipp	1	
Buchmacher	11:00-18:00	Mo, Do-So	385+780			3	
Hochstapler	09:00-15:00	Mo-Fr	490+980	2	1	4	
Fluchtwagenfahrer	22:00-06:00	Mo-Fr	595+1.190	4	2	5	
Bankräuber	15:00-23:00	Mo-Fr	742+1.484	4	5	7	
Einbrecher	21:00-03:00	Mo, Mi, Fr-So	896+1.792	7	6	7	4
Geldfälscher	09:00-15:00	Mo-Fr	1.064+2.128	7	7	9	5
Schmuggler	02:00-08:00	Do-So	1.575+3.150	10	8	10	7
Kriminelles Superhirn	17:00-23:00	Di, Do, Fr, So	1.925+3.850				
MILITÄR	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Mechanik**	**Charisma**	**Körper**	**Freunde**
Rekrut	07:00-13:00	Mo-Fr	350				
Elitesoldat	07:00-13:00	Mo, Di, Do, Sa, So	455+910	1		1	
Ausbilder	07:00-13:00	Mo, Di, Fr-So	560+1.120	2	1		
Unteroffizier	07:00-13:00	Mo-Fr	630+1.260	2	2	4	
Soldat der Spionageabwehr	08:00-14:00	Mo, Di, Fr-So	700+1.400	4	3	5	1
Offizier der Luftwaffe	09:00-15:00	Mo, Di, Fr-So	770+1.540	5		6	3
Oberst	08:00-14:00	Mo-Fr	812+1.624	5	5	7	4
Kommandant	09:00-15:00	Mo-Fr	840+1.680	6	5	10	5
Astronaut	09:00-15:00	Di-Fr	1.094+2.188	8	7	10	6
General	10:00-16:00	Mo-Do	1.138+2.276				
FAULENZER	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Mechanik**	**Charisma**	**Kreativität**	**Freunde**
Caddie	05:00-10:00	Di-Fr, So	126				
Tankstellenwart	22:00-03:00	Di, Mi, Fr-So	154	1			
Verkäufer	09:00-15:00	Mi-So	210		1		1
Angestellter im Plattenladen	10:00-15:00	Mo, Mi, Fr-So	252		2	1	2
DJ	23:00-04:00	Fr-Mo	385	3			4
Filmvorführer	18:00-01:00	Fr-Di	392	4		2	5
Cutter	11:00-17:00	Fr-Mo	613		3	3	7
Freiberuflicher Fotograf	14:00-19:00	Fr-Mo	788		4	4	10
Freiberuflicher Webdesigner	10:00-15:00	Di-Do	933		5	5	13
Partyknaller	22:00-02:00	Fr-So	1.400				
WISSENSCHAFT	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Kochen**	**Logik**	**Sauberkeit**	**Freunde**
Versuchskaninchen	11:00-17:00	Mo-Do, Sa	217	1		1	
Laborassistent	16:00-22:00	Di-Fr, So	322	1	1	3	
Feldforscher	09:00-15:00	Mo, Di, Do, Sa, So	448	2		5	1
Naturwissenschaftslehrer	08:00-15:00	Mo-Fr	525	3	3	6	2
Projektleiter	10:00-17:00	Di, Mi, Fr-So	630	4	4		3
Erfinder	10:00-19:00	Mo, Mi, Fr-So	756	5	5	7	
Gelehrter	08:00-13:00	Mo-Fr	896	6	8		
Geheimforscher	10:00-15:00	Mo, Mi, Fr-So	1.036	7	9	9	5
Theoretiker	10:00-14:00	Di, Mi-Fr	1.522	9	10	10	8
Verrückter Wissenschaftler	22:00-02:00	Di-Do	2.333				
SPORTLER	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Mechanik**	**Charisma**	**Körper**	**Freunde**
Maskottchen	15:00-21:00	Di, Mi, Fr-So	154			1	
Unterligaspieler	09:00-15:00	Mo, Mi, Fr-So	238+476			2	
Rookie	09:00-15:00	Mo, Do, Fr-So	322+644		1	3	1
Wettkämpfer	09:00-15:00	Mo, Mi, Fr-So	420+840		2	6	2
Auswahlspieler	09:00-15:00	Mo, Do, Fr-So	539+1.078	1	3	8	3
Wichtigster Spieler	09:00-15:00	Mo, Fr-So	893+1.786	2	4	10	4
Superstar	09:00-16:00	Mo, Fr-So	1.190+2.380	4	5	10	5
Assistenztrainer	09:00-14:00	Mo, Fr-So	1.488+2.976	7	7	10	6
Trainer	09:00-15:00	Mo, Fr-So	1.750+3.500	7	10	10	8
Sportexperte	11:00-17:00	Di-Do	3.033+6.066				
POLITIK	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Charisma**	**Logik**	**Kreativität**	**Freunde**
Wahlkampfmitarbeiter	09:00-18:00	Di, Do-So	308				
Praktikant	09:00-15:00	Mo-Do, Sa	420+840	Tipp			
Lobbyist	08:00-14:00	Mo-Fr	504+1.008	Tipp	1	1	1
Wahlkampfleiter	08:00-17:00	Mo, Do-So	602+1.204	2	2	2	2
Stadtrat	09:00-15:00	Mo-Fr	679+1.355	4	3	2	3
Parlamentsmitglied	09:00-16:00	Mo-Fr	756+1.512	6	4	3	5
Kongressmitglied	09:00-16:00	Mo-Fr	840+1.680	8	7	3	6
Richter	10:00-14:00	Mo, Di, Do, Fr	1.138+2.276	9	8	5	8
Senator	09:00-18:00	Di-Fr	1.225+2.450	10	10	7	10
Bürgermeister	10:00-16:00	Mo-Do	1.313+2.626				
WIRTSCHAFT	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Charisma**	**Logik**	**Kreativität**	**Freunde**
Postraum-Techniker	09:00-15:00	Mo-Do, Sa	168	1			
Assistent	09:00-16:00	Di-Fr, So	252+504	2			
Vertreter	09:00-16:00	Mo, Mi, Fr-So	350+700	Tipp		1	1
Angestellter der unteren Führungsebene	09:00-16:00	Mo, Di, Do-Sa	448+896	4	2	1	2
Leitender Angestellter	08:00-15:00	Mo-Fr	560+1.120	4	3	3	4
Manager	08:00-15:00	Mo-Fr	728+1.456	5	4	3	5
Vizepräsident	08:00-16:00	Mo-Fr	925+1.848	5	6	4	6
Präsident	08:00-16:00	Mo, Mi-Fr	1.400+2.800	6	6	5	7
Geschäftsführer	09:00-16:00	Mo, Di-Fr	1.663+3.326	8	9	7	8
Geschäftsmagnat	10:00-16:00	Mo-Do	2.100+4.200				
MEDIZIN	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Mechanik**	**Logik**	**Sauberkeit**	**Freunde**
Medizintechniker	09:00-16:00	Mo- Fr	196			1	
Sanitäter	20:00-02:00	Mo, Di, Do, Sa, So	385+770		1	2	
Krankenpfleger	07:00-14:00	Di, Mi, Fr-So	476+952	2	2	4	1
Assistenzarzt	09:00-18:00	Mo, Mi, Do, Sa, So	574+1.148	3	3	5	2
Notarzt	18:00-01:00	Mo, Di, Fr-So	672+1.344	4	4	6	3
Allgemeinmediziner	10:00-18:00	Mo-Fr	776+1.540	7	5	7	4
Spezialist	10:00-16:00	Mo-Fr	875+1.750	9	7	8	5
Chirurg	10:00-01:00	Mo-Fr	980+1.960	9	8	9	7
Forscher	11:00-18:00	Mo-Do	1.356+2.712	9	10	10	9
Klinikleiter	09:00-16:00	Di-Fr	1.488+2.976				
GASTRONOMIE	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Kochen**	**Logik**	**Kreativität**	**Freunde**
Tellerwäscher	14:00-22:00	Di-Do, Sa, So	126				
Drive-in-Bedienung	17:00-21:00	Di, Do-So	168			1	
Schnellimbiss-Manager	17:00-22:00	Mo, Di, Fr-So	182		1	2	1
Empfangschef	10:00-16:00	Mi-So	242+484		3	2	2
Kellner(in)	14:00-19:00	Mo, Do-So	308+616	3	3	2	
Kochassistent	09:00-15:00	Mi-So	496+938	4	4	4	3
Beikoch	14:00-21:00	Mo, Mi, Fr-So	812+1.624	5	6	5	4
Küchenchef	09:00-15:00	Mo, Fr-So	1.208+2.416	8	7	7	6
Restaurant	14:00-22:00	Do-So	1.330+2.660	10	8	10	7
Starkoch	15:00-20:00	Di-Do	2.170+4.340				
GESETZESHÜTER	**Arbeitszeit**	**Arbeitstage**	**Lohn+Bonus**	**Körper**	**Logik**	**Sauberkeit**	**Freunde**
Wachmann	20:00-02:00	Di-Do, Sa, So	336	1			
Polizeianwärter	09:00-15:00	Di-Fr, So	448+896	2			
Streifenpolizist	15:00-23:00	Mo, Di, Do, Sa, So	552+1.104	Tipp	1		1
Polizeimeister im Innendienst	09:00-15:00	Mo-Fr	616+1.232	3	Tipp		2
Sittenpolizist	10:00-16:00	Mo, Do-So	686+1.372	3	4	2	3
Polizeikommissar	09:00-15:00	Mi-So	756+1.512	4	5	4	5
Hauptkommissar	09:00-15:00	Mo-Fr	826+1.652	5	6	6	6
Teamchef des Sondereinsatzkommandos	11:00-18:00	Mo-Fr	875+1.750	7	9	7	8
Polizeipräsident	08:00-16:00	Di-Sa	910+1.820	10	9	8	10

FIFA FOOTBALL 2005

Mit unseren Tipps für den heftigsten Schwierigkeitsgrad zu FIFA FOOTBALL 2005 sind Sie bald Fußball-Weltmeister in den eigenen vier Wänden.

ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN

Um optimale Voraussetzungen für virtuellen Ruhm und Ehre zu gewährleisten, sollten Sie einige Einstellungen vornehmen, die Ihnen das Spielen erleichtern.

Kameraperspektive

Die richtige Kameraperspektive kann oft sehr hilfreich sein. Auf der Gegengeraden im Stadion sieht man gut, aber nicht alles. Genauso verhält es sich auch in *FIFA 2005*. Wir empfehlen deshalb eine Kameraperspektive, die das Spielgeschehen auf Ballhöhe verfolgt. Die Kameraperspektive „Tele" verschafft den besten Überblick über das Spielfeld und lässt Sie Abseitspositionen frühzeitig erkennen. Sollten Sie viel Wert auf taktischen Spielaufbau legen, empfehlen wir Ihnen die Perspektive „Längssicht" mit Blick von Tor zu Tor.

Steuern mit dem Gamepad

Oft drückt man, blind der Anleitung vertrauend, auf Buttons herum und wundert sich über ein völlig unerwartetes Ergebnis. Mit dem richtigen Grundlagenwissen lassen sich Spielzüge effizienter realisieren, reagieren Sie sicherer in brenzligen Situationen und behalten während des gesamten Spielverlaufs die Übersicht.

1.) Mit der Steilpass-Taste kann man unter anderem einen hohen Ball mit dem Kopf verlängern. Drücken Sie die Steilpass-Taste kurz doppelt und die Kopfballverlängerung wird stärker und somit für den Gegner schwerer abzufangen.

2.) Um eine Flanke per Kopfball, Fallrück- oder Seitfallzieher abzuschließen, drücken Sie die Schusstaste doppelt.

3.) Die linke Schultertaste lässt den Torwart in „Eins gegen Eins"-Situationen aus dem Tor laufen oder schickt einen Feldspieler für einen Laufpass steil.

Aufstellung & taktische Finessen

Die Aufstellung Ihrer Mannschaft entscheidet über Sieg oder Niederlage. Grundsätzlich gilt eine Viererkette in der Abwehr als sicher genug, um gegnerische Angriffe unbeschadet zu überstehen. Doch um Ihnen ein flüssiges Passspiel und einen effektiven Spielaufbau zu gewährleisten, sollte Ihr Hauptaugenmerk auf den Mittelfeldpositionen und der taktischen Marschrichtung Ihrer Elf liegen. Achten Sie deshalb auf eine nicht zu offensive Aufstellung, aber vergraben Sie sich auch nicht zu tief in der eigenen Hälfte.

TIPP: Mit einem neutralen 4-3-3-System, offensivem Flügelspiel und Pressing laufen Sie Ihren Gegner in Grund und Boden. Aber Vorsicht: Kontergefahr!

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Pass- und Laufspiel

Dank der neuen „One Touch"-Technologie nimmt ein Spieler den Ball schneller an als im Vorgänger. Dies ermöglicht ein schnelles Aufbauspiel.

1.) Doppelpass
Nachdem Ihr Anspielpartner den Ball bekommen hat, drücken Sie erneut die Passtaste und bewegen den linken Analogstick in Richtung des Passgebers.

TIPP: Sind Sie bereits im Mittelfeld in arge Bedrängnis geraten, spielen Sie einen Doppelpass um wieder einen freien Raum zu schaffen.

2.) Den Ball annehmen
Um einen hohen Ball mit der Brust anzunehmen, benutzen Sie den rechten Analogstick. Ist Ihr Spieler in direkter Manndeckung, genügt eine Bewegung des rechten Analogsticks in Richtung des Manndeckers, um diesem mit Körpereinsatz Paroli zu bieten. Durch Angabe der Laufrichtung mit dem linken Analogstick und das Betätigen der Sprint-Taste holen Sie einem Manndecker gegenüber schnell einen wichtigen Vorsprung heraus.

3.) Der tödliche Pass
Kommen Sie mit dem Ball aus dem Mittelfeld und schicken Sie per Tastendruck einen Ihrer Stürmer steil. Spielen Sie diesem mit der Steilpass-Taste circa 25 Meter vor dem Tor den Ball in den Lauf und eine hundertprozentige Torchance ist Ihnen gewiss. Geübten Spielern empfehlen wir die „Off the Ball"-Steuerung, um einen Stürmer in die perfekte Position für das Empfangen des tödlichen Passes zu bringen.

4.) Flanken
Beim Flanken sollten Sie sich immer am Elfmeterpunkt orientieren, da sonst die Gefahr zu groß ist, den Ball an den Torwart zu verlieren. Ist die Flanke in der Luft, steuern Sie einen Stürmer in den Strafraum und drücken die Schusstaste doppelt, um einen harten Direktschuss auf das Tor abzugeben.

DECKUNGSSPIEL UND ZWEIKAMPF

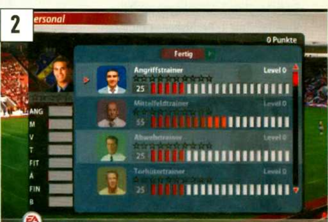
Vermeiden Sie zu häufiges Grätschen im Mittelfeld. Das kostet wichtige Zeit in der Verfolgung eines Gegenspielers und beschert Ihnen ein



Karrieremodus: Werden Sie Sterne-Trainer

Der Karrieremodus ist nunmehr eine 15-jährige Reise durch die Welt des Profi-Fußballs. Erhöhen Sie durch gezielte Aufwertung Ihres Trainerstabs und eine aussagekräftige Transferpolitik die Schlagkraft Ihrer Mannschaft und sichern Sie sich Angebote höherklassiger Vereine.







Im Karrieremodus starten Sie mit einer schwächeren Mannschaft in einer unterklassigen Liga. Um Angebote von höherklassigen Vereinen zu bekommen, beweisen Sie sich und kämpfen sich mit Ihrem aktuellen Team nach oben.

1.) Für jeden Sieg und jede Errungenschaft erhalten Sie Punkte, die Sie in den Trainerstab oder in Neuzugänge investieren können. Ihre Mannschaft verbessert sich also, je erfolgreicher Sie spielen.

2.) Steigern Sie mit gut durchdachten Transfers gezielt das Potenzial Ihrer Mannschaft. Achten Sie allerdings auf Ihren Saldo. Um die Zahlungsfähigkeit zu garantieren, können Sie auch den einen oder anderen Ersatzspieler abgeben.

3.) Eine gute Stimmung im Umfeld ist wichtig für Ihre Zukunft im Verein. Sinkt die Stimmung, sinkt auch die Sicherheit Ihres Jobs und Ihnen droht der Rauswurf. Höherklassige Vereine scheuen so verständlicherweise auch vor einer Verpflichtung zurück. Die Sicherheit Ihres Jobs hängt allerdings hauptsächlich von der Leistung Ihrer Mannschaft ab. Siegen Sie, ist Ihr Trainerstuhl sicherer. Bei Niederlagen verhält es sich wie im richtigen Sportzirkus umgekehrt.





ums andere Mal gelbe Karten. Eine Grätsche in der Verteidigung ist nur dann empfehlenswert, wenn Sie den Angreifer frontal attackieren.

1.) Unterstützung anfordern
Steht Ihr Verteidiger ungünstig zum Ball oder hat einen zu großen Raum zu decken, ordern Sie per Tastendruck einen zweiten Verteidiger hinzu. Eilt Ihnen im Mittelfeld ein Gegenspieler mit dem Ball davon, wechseln Sie zu einem Verteidiger und ziehen diesen aus der Abwehr entgegen. Zu lange Verfolgungsjagden ermüden Ihre Kicker zusehends und bringen nicht den gewünschten Erfolg.

2.) Den Ball klären
Bei hohen Bällen im Mittelfeld sollten Sie rechtzeitig in den Luftzweikampf gehen. Drücken Sie hierzu die Steilpass-Taste doppelt und stören Sie Ihren Gegenspieler bei der Ballannahme, indem Sie den rechten Analogstick in seine Richtung drücken. Im eigenen Strafraum lassen sich mit der Schusstaste unter anderem gefährliche Flanken per Kopf klären

Strafstöße
Prinzipiell haben Rechtsfüßler bei einem Schuss ins rechte Eck mehr Erfolg. Schießt ein Rechtsfüßler in die linke Ecke, erhöht sich das Risiko, das Tor zu verfehlen. Bei Linksfüßlern verhält es sich umgekehrt. Dennoch bleibt ein Elfmeter reine Glückssache.

Konter
1.) Nachdem Ihr Torwart nach einer Standardsituation den Ball in Händen hält, warten Sie einen Moment, bevor Sie den Ball mit einem weiten Aus-Schuss über die Mittellinie kloppen, denn Ihre Vordermannschaft muss sich erst wieder sammeln und positionieren. Andernfalls geht der Ball sofort wieder an einen gegnerischen Verteidiger verloren. Um einen gefährlichen Konter einzuleiten, rollen Sie daher den Ball umgehend zu einem der umstehenden Verteidiger und starten Sie einen Konterlauf Richtung Mittelline, bevor Sie den Ball an einen besser stehenden Angreifer abgeben.
2.) Ist der Torhüter Ihres Gegners nach einer Standardsituation in Ballbesitz, erwarten Sie den Abschlag geduldig. Einer Ihrer Verteidiger wird im Normalfall den Ball seelenruhig annehmen können, bevor er von einem Gegenspieler attackiert wird. Oft begeht man den Fehler, frühzeitig die Schusstaste zu drücken.
3.) Beim Abschlag eines Torhüters nach einem Angriff aus dem Spiel heraus sollten Sie rechtzeitig in den Luftzweikampf gehen, indem Sie die Steilpass-Taste doppelt drücken. CHRISTIAN RÜHL


Lahm setzt schlägt den Ball in den Strafraum. Schusstaste doppelklicken für einen Kopfball.


Beim Eckball stehen drei Anspielstationen zur Wahl. Bälle zum Fünfmeterraum fängt der Keeper meist ab.



Bei Kopfbällen ist es ratsam, die lange Ecke anzuvisieren. Das führt schneller zu Toren.


Weitschüsse sind dagegen auf den kurzen Pfosten ebenso effektiv. Hier entscheidet die Stellung zum Ball.

Standardsitutionen: Optimale Passrouten

1.) Indirekter Freistoß
Abhängig von der Freistoßposition sollten Sie zwischen Torschuss und Flanke entscheiden.

Zur Auswahl:
- Vorlage & Schuss / 2 / 3
- Links- / Rechtsbogen auf langen Pfosten
- Links- / Rechtsbogen auf kurzen Pfosten
- Links- / Rechtsbogen zur Mitte

Eine der drei möglichen „Vorlage & Schuss"-Varianten sollte in Ihrem Taktikschema berücksichtigt werden.

Unsere Empfehlung:
- Speicherplatz 1: Vorlage & Schuss 2
- Speicherplatz 2: Linksbogen zur Mitte
- Speicherplatz 3: Rechtsbogen zur Mitte

1.) Eckball von links bzw. rechts
Achten Sie darauf, die Flanke nicht zu nah vor das Tor zu platzieren. Doppeltes Drücken der Schusstaste für stärkeren Kopfball oder Volleyschuss.

Zur Auswahl:
- Herein- / Herausgezogen zum langen Pfosten
- Herein- / Herausgezogen zum kurzen Pfosten
- Herein- / Herausgezogen zur Mitte
- Vollspannschuss / 2

Um mehr Druck hinter Ihre Kopfbälle zu bekommen, flanken Sie einen herausgezogenen Ball.

Unsere Empfehlung:
- Speicherplatz 1: Hereingezogen zum langen Pfosten
- Speicherplatz 2: Herausgezogen zur Mitte
- Speicherplatz 3: Vollspannschuss


Beim indirekten Freistoß empfiehlt sich situationsbedingt auch mal eine Flanke in den Strafraum.

Vom Mittelstürmer am Elfmeterpunkt geht die meiste Torgefahr aus. Köpfen Sie den Ball gegen die Laufrichtung des Torwarts.

So ist es richtig!

Der weite Einwurf
Lösen Sie den Spieler von seiner Bewachung und schicken Sie ihn lang in den freien Raum. Versuchen Sie mehr nach innen zu ziehen, da Sie so seinem Manndecker leichter entkommen können als es auf dem Flügel der Fall ist.



Der kurze Einwurf
Beim kurzen Einwurf gehen Sie dem Ball entgegen und legen Sie diesen direkt zum Werfer zurück. Das bringt Zeit und befreit die eigenen Angreifer aus der direkten Manndeckung.



Wenn der Gegner einwirft
Was für Sie gilt, gilt auch für Ihren Gegner. Achten Sie daher unbedingt auf Ihren Gegenspieler, denn dieser versucht sich oft aus der direkten Manndeckung zu lösen und in den freien Raum zu stoßen.

Fußball Manager 2005

In Zusammenarbeit mit Chef-Designer Gerald Köhler präsentieren wir Ihnen die wichtigsten Tipps rund um den FM 2005 – damit das Runde oft im Eckigen einschlägt.

FINANZPLANUNG

Budgets

Achten Sie darauf, dass Sie die vom Vorstand vorgegebenen Budgets möglichst einhalten. Es macht nichts, wenn Sie eines oder zwei der Budgets überschreiten, solange Sie finanziell die Saison mit Gewinn abschließen. Auf lange Sicht sollten Sie sich aber angewöhnen, maximal ein Ziel zu verfehlen und gelegentlich auch mal eine Saison komplett alle Ziele zu erreichen. Das steigert Ihre Reputation als verlässlicher Finanzfachmann. Im Gegensatz zu den sportlichen Vorgaben können sich die finanziellen Ziele während der Saison ändern, daher sollten Sie diese immer im Auge behalten. Dies muss keineswegs immer negativ sein. Wer in der Champions League weit kommt, merkt schnell, dass der Vorstand spendabel wird und sich plötzlich ganz neue Möglichkeiten eröffnen. Bei den finanziellen Zielen zählt übrigens im Gegensatz zum sportlichen Erfolg lediglich das Ergebnis am Ende der Saison. Nur hier kann man Sie feuern. Trotzdem sollten Sie immer mal wieder nachschauen, wie Sie gerade stehen.

Wann werden die Budgets größer?

Je genauer Sie sich an die Vorgaben des Vorstands halten, desto mehr Freiheiten räumt man Ihnen ein. Sie können diese im Verlauf des Spiels um den Faktor drei steigern. Erste Auswirkungen sind schon nach zwei Spielzeiten zu spüren. Es lohnt sich also, die Budgets des Vorstands am Anfang des Spiels ernst zu nehmen.

VEREINSGRÜNDUNG

Schwierigkeitsgrad

Die beste Möglichkeit, die Schwierigkeit im Spiel-Modus „Vereinsgründung" zu regeln, besteht bei der Festlegung des Einzugsgebiets am Spielbeginn. Wenn Sie hier eine niedrige Einstellung wählen, wird das Spiel durch das geringe Zuschaueraufkommen richtig schwierig. Wer es leichter haben will, wählt einfach „>1 Million". Dadurch haben Sie vom ersten Spieltag an deutlich höhere Zuschauereinnahmen als Ihre Konkurrenten.

Amateurspieler

Achten Sie darauf, dass Ihre Hobbyspieler bei der Vereinsgründung zum Saisonende eine Moral von mindestens 50 Prozent haben. Ansonsten hängen diese ihre Fußballschuhe schnell an den berühmten Nagel.

Finanzen bei eigenem Verein

Ihr Finanzpolster bei der Vereinsgründung ist nicht allzu üppig. Rechnen Sie in den unteren Ligen nur mit sehr geringen Einnahmen. Folgende Tipps können helfen:

- Die Bandenwerbung ist besonders wichtig, hier kann mehr Geld verdient werden als mit Zuschauern.
- Verkaufen Sie Ihren Stadionnamen langfristig, das spült Geld in die Kasse.
- Legen Sie gleich zu Beginn einen Großteil des Gelds fest an – die Zinsen brauchen Sie.
- Setzen Sie auf die Jugend.
- Schlagen Sie am Ende der ersten Saison kräftig zu und verpflichten Sie fünf bis acht starke Spieler, die Ihnen helfen, schnell aufzusteigen.
- Sie müssen so schnell wie möglich in eine Liga aufsteigen, in der Sie öfter als dreimal pro Woche trainieren können. Erst dann entwickelt sich ein Team richtig.
- Geben Sie Hobbyspielern so lange wie möglich keine festen Verträge. Sie tauschen diese auf dem Weg nach oben ohnehin aus.
- Geld nicht leichtfertig für Mitarbeiter ausgeben (maximal Level 1), lieber noch einen guten Spieler verpflichten.

TRAINING

Trainingswoche zusammenstellen

Sie wollen wenig Aufwand beim Training betreiben und dennoch erfolgreich arbeiten? Das Geheimnis steckt in einer guten Standardwoche, die Sie schrittweise verfeinern. Stellen Sie eine Woche mit ordentlichem Konditionstraining zusammen, vor allem am Montag und am Donnerstag. Ansonsten setzen Sie auf abwechslungsreiche Trainingseinheiten und vergessen Sie auch das Auslaufen nicht. Speichern Sie die Woche und stellen Sie diese im langfristigen Training für die nächsten zehn Wochen ein. Nach fünf Wochen überprüfen Sie die Wirkung Ihres Trainings und nehmen gegebenenfalls Änderungen vor, beispielsweise wenn die Fitness Ihrer Mannschaft nicht genug zugenommen hat. Als nächsten Schritt sollten Sie noch eine spezielle (härtere) Woche für die Vorbereitung erstellen.

Training dem Co-Trainer überlassen

Aktivieren Sie den Co-Trainer! Achten Sie immer auf eine gute konditionelle Grundlage Ihres Teams und vergeben Sie in der Vorbereitung viele Bälle

Wenn Sie in Führung liegen und noch wenige Minuten zu spielen sind, halten Sie den Gegner hin und spielen auf Zeit.

Sechs einfache Tipps für erfolgsgeile Trainer

1. Die richtige Kameraperspektive
Für eine besonders gute taktische Ansicht empfehlen wir die Kameraperspektive aus Fansicht, die man mit der Taste „4" aufruft.

2. Noch zehn Minuten zu spielen und mit einem Tor in Führung?
Spielen Sie per Teamanweisung auf Zeit. Das treibt den Gegner in den Wahnsinn, da er wertvolle Sekunden verliert, während Ihre Stürmer lässig zur Eckfahne dribbeln und den Ball abschirmen. Darüber hinaus schlagen Ihre Verteidiger den Ball einfach immer weit nach vorn, was ebenfalls wertvolle Zeit bringt. Doch Vorsicht, der Computer wehrt sich auf die gleiche Weise.

3. Spielen Sie mindestens ein Spiel mit Real Madrid.
Natürlich können Sie auch einen anderen Top-Verein nehmen, aber Real Madrid bietet sich aufgrund der Vielzahl an Stars (Beckham, Ronaldo, Zidane, Figo, Owen, Raul u. a.) an. Hier können Sie Tricks und Aktionen sehen, die Ihnen in der Regel bei durchschnittlichen Vereinen entgehen.

4. Verletzungen im 3D-Modus
Aufgepasst: Humpelnde Spieler muss man selbst auswechseln, sprich: das Spiel anhalten und die Auswechslung durchführen!

5. Die richtige Taktik führt zum Sieg.
Achten Sie auf eine genaue Abstimmung der einzelnen Taktiken. Wenn Sie beispielsweise Flügelspiel vorgeben, müssen Ihre Spieler auf dem Formations-Bildschirm auch richtig postiert sein – es sollte zumindest ein Mittelfeldspieler oder Stürmer auf jeder Seite des Spielfelds als Anspielstation zur Verfügung stehen.

6. Das „5x5"-System



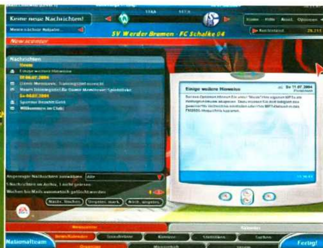
Schnelle Außenstürmer können verheerende Lücken in Ihre Defensive reißen. Wenn Sie im Formationsbildschirm auf „Defensiv" wechseln und auf den kritischen Feldern (links unten, rechts unten) entsprechende Spieler weiter zur Bewachung nach außen ziehen, können Sie dies deutlich besser unterbinden.





Die Budgets können Sie überschreiten, solange Sie die Saison insgesamt im positiven Bereich abschließen.

Für eine besonders gute taktische Ansicht empfehlen wir die Kameraperspektive aus Fansicht.



Ihr Nachrichtenzentrum informiert Sie über aktuelle Ereignisse und hält Sie auf dem neuesten Stand.

auf Fitness, damit Sie mithilfe von Trainingslagern nach sechs Wochen mindestens einen Wert von 80 erreichen. Während der Saison ist es dann sehr gut, wenn sich der Wert bei 70 einpendelt.

Trainingshäufigkeit

Wenn Sie es dem Co-Trainer überlassen, welche Trainingseinheiten er auswählt, dann berücksichtigt Ihr Assistent automatisch, dass in der Vorbereitung häufiger trainiert wird. Wenn dagegen nach Ihren Vorgaben trainiert werden soll, müssen Sie in der Vorbereitung bei der Anzahl der zu trainierenden Einheiten zunächst „Sehr hoch" einstellen und eine Woche vor Saisonbeginn auf „Hoch" zurückschalten. Während der Saison ist dann „Normal" in Ordnung, was Sie in „Gering" für englische Wochen ändern können, aber nicht müssen. Genauso gut ist das Training über die Art der Einheiten zu dosieren (mehr Taktik, Fähigkeiten und Regeneration). Eine Übersicht über die tatsächliche Menge an Trainingseinheiten bietet der Kasten:

Die Trainingseinheiten im Überblick

ANZAHL TRAININGSEINHEITEN	TATSÄCHLICHE ANZAHL PRO TAG
Sehr wenig	1 pro Tag
Wenig	1-2 pro Tag
Normal	2 pro Tag
Hoch	2-3 pro Tag
Sehr hoch	3 pro Tag
Völlig übertrieben	3-4 pro Tag

Auslaufen

Ihre Spieler verlieren an Frische und sind müde? Ein wichtiger Trick für gute Frischewerte ist das Ansetzen der Einheit „Auslaufen" nach jedem Spiel. Auf diese Weise haben Ihre Stammspieler 20 Prozent weniger Frischeverlust. Das lohnt und schafft Raum für zusätzliches Konditionstraining.

Trainingsfleiß

Ein Spieler kann durch Trainingsfleiß eine volle Talentstufe ausgleichen. Eine Kombination aus Talent 5 und Trainingsfleiß ist daher unschlagbar. Umgekehrt kostet mangelnder Trainingsfleiß etwa eine Talentstufe. Wenn Sie die Wahl zwischen zwei Spielern mit Talent 5 haben, vergleichen Sie den Trainingseinsatz des jeweiligen Spielers.

Trainingslager

... verlieren mit der Zeit an Effizienz. Maximal sollten Sie daher pro Saison für zweimal zwei Wochen ins Trainingslager fahren. Für die Wochen fünf und sechs gibt es dann nur noch einen Trainingslagerbonus von 20 Prozent gegenüber dem herkömmlichen Training.

Fähigkeiten trainieren

Die besten Übungseinheiten für ein möglichst breit gestreutes Training von Fähigkeiten sind Ecken, Freistöße, Flanken, Torschüsse und das Konterspiel. Sie können die Verbesserung auf dem Spieler-Infoscreen in Form von vielen kleinen Pfeilen als Hinweis auf gestiegene Fähigkeiten schon nach wenigen Wochen sehen.

WAS SIE SONST NOCH WISSEN MÜSSEN

Neue Positionen lernen

Ein Spieler beginnt immer mit 100 Prozent Stärke auf seiner Hauptposition, 85 Prozent Stärke auf seiner Nebenposition und 65 Prozent Stärke auf Positionen, auf denen er bisher noch nicht eingesetzt wurde. Wenn Sie einen Spieler auf eine neue Stellung ziehen und dieser annähernd so stark ist wie auf seinen bekannten Positionen, haben Sie einen Glücksgriff gelandet und der Spieler entwickelt sich in kürzester Zeit extrem positiv. Über die Stärkewerte der Mannschaftsteile können Fans und Modder auf diese Weise kleine Überraschungen in das Spiel integrieren. Innerhalb von zehn Spielen kann ein normaler Spieler aus einer unbekannten Position eine Nebenposition beziehungsweise aus einer Nebenposition eine Hauptposition machen. Die Eigenschaft „Flexibilität" verdoppelt die Geschwindigkeit beim Lernen neuer Positionen. Ein unflexibler Spieler benötigt die doppelte Anpassungszeit.

Co-Trainer-Aufstellung

Es kann sich lohnen, wenn Sie gelegentlich einmal Ihren Co-Trainer die Aufstellung machen lassen. Er hat oft einen sehr guten Blick für Spieler, die auf falschen Positionen eingesetzt werden, vor allem in den unteren Ligen.

Mitarbeiter

Mitarbeiter der Stufe 1 sind im *FM 2005* im Vergleich zum Vorgänger deutlich günstiger. Wenn Sie einen sinnvollen Mitarbeiter finden, sollte es bei dieser Stufe nicht am Geld scheitern.

Vereinsgelände

Bauen Sie nach Möglichkeit immer mehrere Stufen auf einmal aus und sichern Sie sich damit einen ordentlichen Rabatt. ANSGAR STEIDLE



Technik-Tricks für Fortgeschrittene

Halbzeitlänge 3D-Spiel



In der Datei user.ini in Ihrem *FM*-Verzeichnis stellen Sie die Halbzeitlänge des 3D-Spiels ein (beispielsweise vier, sechs oder acht echte Minuten). Wir empfehlen, hier sehr vorsichtig vorzugehen, da Sie damit auch die Zahl der Tore in Ihren Spielen nachhaltig beeinflussen. Fügen Sie dazu einfach an das Ende der Datei die folgenden Zeilen an:

```
[OPTIONS]
HALF_LENGTH=X
[]
```

„X" steht für die tatsächliche Spieldauer in Minuten.

FM im Fenster spielen

Wenn Sie in der Datei user.ini die Zeile WINDOWED=0 auf WINDOWED=1 ändern, können Sie *FM 2005* auch im Fenster spielen. Dies ist ein inoffizieller Modus, er funktioniert aber in der Regel einwandfrei.



Der Spieler-Infoscreen zeigt Ihnen, ob das Training anschlägt und die gewünschten Fähigkeiten steigen.



Einen weiten Bereich decken Sie ab, wenn Sie Ecken, Freistöße, Flanken, Torschüsse und das Konterspiel üben lassen.



Im Spiel dürfen Sie mithilfe von 14 Anweisungen die Motivation Ihrer Spieler beeinflussen.

Dawn of War

DAWN OF WAR protzt mit detaillierter Schlachtfeld-Grafik, braucht aber eine schnelle Grafikkarte. Erst durch cleveres Tuning spielen Sie mit einer Radeon 9600 XT flüssig.

Bei Relics Strategie-Titel kommt die Grafik-Engine von *Impossible Creatures* in überarbeiteter Form zum Einsatz. Optisches Highlight sind hierbei die aufwendigen Animationen und die detaillierten Figuren. Gerade wenn sich mehrere Einheiten gleichzeitig Gefechte liefern, kann es auf schwächeren PCs zu störendem Bildruckeln kommen. Für die höchste Detailstufe benötigen Sie daher eine 2.200 MHz starke CPU, 512 MByte Arbeitsspeicher und eine Radeon 9800 Pro. Um mit einer Radeon 9600 XT flüssig zocken zu können, sollten Sie die Einstellung „Shadows" auf „Med" setzen. Dadurch fehlen lediglich die Schatten bei den Gebäuden, was im Spiel nicht groß von Belang ist. Zudem wählen Sie bei „Lights" ebenfalls die mittlere Stufe aus. Wer noch eine Geforce FX 5200 Ultra verwendet, setzt die Schattendarstellung und die Einstellung „FX Detail" auf „Low", bei Lights am besten „Med" einstellen. Mit einer Karte der Geforce4-MX-Serie können Sie dagegen nur in 800x600 mit der niedrigsten Detailstufe spielen, wodurch viel Atmosphäre verloren geht.

SCHATTEN DES KRIEGES

Die CPU-Anforderungen sind vergleichsweise gering – 2.200 MHz genügen für alle Details. Verfügen Sie über einen Prozessor unterhalb der 2.000-MHz-Klasse, reduzieren Sie die Einstellungen „Shadows" und „Model Detail" auf die mittlere Stufe, damit das Spiel flüssig läuft. Bei weniger als 1.600 MHz setzen Sie diese Einstellungen auf „Low" und wählen bei „Model Detail" den niedrigsten Wert. Bereits 512 MByte reichen, damit es nicht ruckelt. Bei lediglich 256 MByte verderben zahlreiche Nachlade-Unterbrechungen und sehr lange Ladezeiten den Spaß.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING

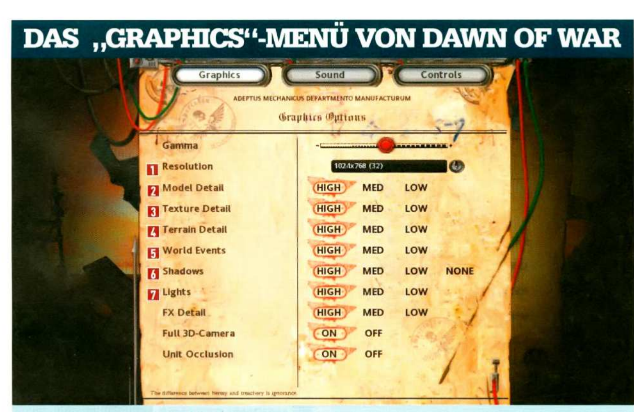
UM *DAWN OF WAR* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU ZOCKEN, BENÖTIGEN SIE:
- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Bei „Model Detail" den Wert „Low" aussuchen
- ☐ Für „Texture Detail" „Med" einstellen
- ☐ „Terrain Detail" auf „Med" setzen
- ☐ „Shadows" auf „None" reduzieren
- ☐ Den Wert für „Lights" auf „Med" stellen

MIT 1.900 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Bei „Model Detail" den Wert „Med" nehmen
- ☐ Für „Texture Detail" „High" einstellen
- ☐ „Terrain Detail" auf „High" setzen
- ☐ „Shadows" auf „Med" reduzieren
- ☐ Den Wert für „Lights" auf „Med" stellen

MIT 2.400 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5900 XT SOLLTEN SIE:
- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ Bei „Model Detail" den Wert „High" nehmen
- ☐ Für „Texture Detail" „High" einstellen
- ☐ „Terrain Detail" auf „High" setzen
- ☐ „Shadows" auf „Med" reduzieren
- ☐ Den Wert für „Lights" auf „Med" stellen

DAS „GRAPHICS"-MENÜ VON DAWN OF WAR



1. Model Detail: Bestimmt den Detailgrad der Einheiten. Die Rechenarbeit fällt hierbei der CPU zu – erst ab 2.000 MHz „High" auswählen.
2. Texture Detail: Wenn Sie die Detailstufe der Texturen herabsetzen, sieht das Spiel deutlich schlechter aus. Daher empfehlen wir, diese Einstellung erst ab einer FX 5200 Ultra auf „Med" runterzuschrauben.
3. Terrain Detail: Bei einem niedrigen Wert werden beispielsweise die Landschaftsobjekte auf Distanz mit reduzierten Details dargestellt. Ab 1.800 MHz können Sie „High" wählen.
4. World Events: Diese Einstellung gibt an, wie viele Landschaftsobjekte in die Umgebung eingefügt werden. Die Bildqualität ändert sich dadurch nur geringfügig.
5. Shadows: Die Schattendarstellung ist der aufwendigste Effekt und belastet CPU und Grafikkarte gleichermaßen. Nur mit 2.200 MHz und einer Radeon 9800 Pro läuft die höchste Einstellung absolut flüssig.
6. Lights: Reguliert die Anzahl dynamischer Lichtquellen. Dadurch wird die Grafikkarte entlastet. Mit einer 9600 XT am besten „Med" einstellen.
7. FX Detail: *Dawn of War* zaubert tolle Lichteffekte auf den Bildschirm. Besitzer einer FX 5200 Ultra reduzieren diese Einstellung jedoch besser auf „Low", um flüssig spielen zu können.



MINIMALE DETAILS

Die Lichteffekte wirken deutlich unspektakulärer, die Schatten fehlen und alle Texturen sind unscharf. Zudem werden die Bäume mit weniger Details dargestellt.



MAXIMALE DETAILS

Die Umgebung und die Einheiten werden mit ansehnlichen Texturen verziert, alle Figuren und Gebäude werfen Schatten und zahlreiche Effekte verschönern die Optik.

Call of Duty: United Offensive

Auch das Add-on zu CALL OF DUTY zelebriert riesige Schlachten. Wir erklären, wie UNITED OFFENSIVE schneller läuft, ohne die intensive Atmosphäre zu beeinträchtigen.

Die *Quake 3*-Engine hat zwar das beinahe methusalemsche Alter von fünf Jahren erreicht, trotzdem sieht *Call of Duty* dank zahlreicher Verbesserungen wie Unschärfe, hübscher Texturen und einer vergleichsweise hohen Sichtweite noch gut aus. Beim Add-on *United Offensive* hat sich im Vergleich zum beliebten Hauptprogramm wenig getan. Nach wie vor ist der Prozessor die treibende Kraft der Spielgeschwindigkeit. Gerade die ausladenden Massengefechte bewältigt nur eine CPU mit mehr als 2.700 MHz flüssig. Setzen Sie bei entsprechenden Missionen die Einstellungen „Model Detail" und „Zahl der Gefallenen" herunter. 2.200 MHz reichen für „Normal" beziehungsweise „Mittel". Mit 1.500 MHz wählen Sie den jeweils niedrigsten Wert. Nun stellt das Programm entfernte Figuren mit reduzierten Details dar und gefallene Soldaten verschwinden nach kurzer Zeit. Bei Schlachten fallen diese Änderungen kaum auf, dafür steigt die Spielgeschwindigkeit deutlich an. Neuerdings können Sie im Einstellungsmenü unter „Leistung" die „Partikeldetails" einstellen und den Grafik-Effekt „Explosions-Verschwimmen" deaktivieren. Darunter leidet die Atmosphäre, diesen Optik-Bonus also besser nicht abschalten.

TAPETENWECHSEL

Die Grafikkarte beansprucht vor allem die Texturdarstellung und die dynamische Berechnung der Lichtquellen. Wenn in Ihrem PC eine altersschwache 3D-Karte der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie arbeitet, reduzieren Sie die Einstellungen „Charakter-Texturen" und „Allgemeine Texturen" auf „Normal". Zudem setzen Sie den Wert für „Dynamische Lichter" auf „Nur Modelle" und wählen als Auflösung 800x600. Mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra können Sie dagegen schon 2x Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung aktivieren.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING

UM UNITED OFFENSIVE IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Bei „Charakter-Texturen" „Hoch" einstellen
- ☐ Für „Allgemeine Texturen" „Hoch" auswählen
- ☐ „Dynamische Lichter" auf „Nur Modelle" setzen
- ☐ Den Wert für „Modelldetail" auf „Minimum" setzen
- ☐ Für „Zahl der Gefallenen" „Winzig" auswählen

MIT 1.900 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ 2x Kantenglättung und 4:1 anisotrope Filterung im Treibermenü aktivieren
- ☐ Bei „Charakter-Texturen" „Extra" einstellen
- ☐ Für „Allgemeine Texturen" „Extra" auswählen
- ☐ „Dynamische Lichter" auf „Immer" setzen
- ☐ Den Wert für „Modelldetail" auf „Gering" setzen
- ☐ Für „Zahl der Gefallenen" „Klein" auswählen

MIT 2.400 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ 4x Kantenglättung und 8:1 anisotrope Filterung im Treibermenü aktivieren
- ☐ Bei „Charakter-Texturen" „Extra" einstellen
- ☐ Für „Allgemeine Texturen" „Extra" auswählen
- ☐ „Dynamische Lichter" auf „Immer" setzen
- ☐ Den Wert für „Modelldetail" auf „Hoch" setzen
- ☐ Für „Zahl der Gefallenen" „Groß" nehmen

DIE MENÜS „GRAFIK" UND „LEISTUNG" VON UNITED OFFENSIVE



1. Charakter-Texturen: Bestimmen den Detailgrad der Texturen auf sämtlichen Figuren. Besitzer einer FX 5200 Ultra wählen „Hoch".
2. Allgemeine Texturen: Der Detailgrad der Umgebungstexturen beeinflusst die Darstellungsqualität erheblich – nur mit FX 5200 Ultra oder Geforce4 MX herunterregeln.
3. Texturfilter: Hat keine große Bedeutung für die Performance, daher unbedingt „Trilinear" auswählen.
4. Trefferspuren: Bestimmen, ob beispielsweise Einschusslöcher an Wänden dargestellt werden. Beeinträchtigt die Performance kaum – ergo: anschalten.
5. Patronenhülsen: Wenn keine Patronenhülsen kullern, wird die CPU entlastet. Erst bei Prozessoren unterhalb der 1.000-MHz-Grenze deaktivieren.
6. Dynamische Lichter: Sorgen dafür, dass beispielsweise Mündungsfeuer die Umgebung dynamisch ausleuchten. Nur bei Massenschlachten deaktivieren.
7. Qualität dynamischer Lichter: Wählen Sie „Schön" aus, da der Leistungsunterschied sehr gering ausfällt.
8. Modelletail: Weiter entfernte Figuren werden mit weniger Polygonen dargestellt. Gerade wenn viele Charaktere gleichzeitig auftauchen, sollten Sie diese Einstellung abhängig vom CPU-Takt reduzieren.
9. Partikeldetails: Die Einstellung für den Detailgrad der Partikel ist weder für die Bildqualität noch die Spielgeschwindigkeit von großem Belang.
10. Zahl der Gefallenen: Gibt an, wie viele gefallende Figuren dargestellt werden. Entlastet die CPU und sollte bei Massenschlachten auf einen niedrigen Wert gesetzt werden.

MINIMALE DETAILS



Auf gewisse Distanz wirken die Figuren sehr kantig, die Texturen sind unscharf und die Sichtweite ist eingeschränkt.

MAXIMALE DETAILS

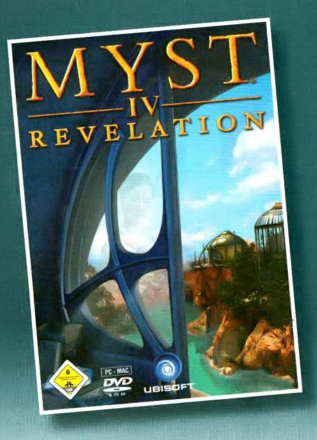


Optische Stärken von United Offensive sind die recht hohe Sichtweite, die detaillierten Figuren und die ansehnlichen Texturen.


Jeden Monat neu!
mit 2 CDs nur 3,30 €
Das Computer-Magazin
com!
Diese Probleme gibt's bereits – so lösen Sie sie S.44
11/2004
Deutschland € 3,30 Österreich € 3,80 Schweiz sfr 6,60 Italien € 4,60 Spanien € 4,60 Benelux € 3,95
CD 1
Vollversion
The Bat! 1.62
Besser, einfacher und sicherer mailen S.56
Vollversion
Registry First Aid 3.1
Windows-Registry entrümpeln S.55
Vollversion
Festplatten-Tacho
Speicherkontrolle in der Task-Leiste S.146
CD 2
600 MB Treiber
Neue Software für Grafikkarten, Soundkarten, Chipsätze, Drucker & mehr S.54
BIOS
geheim
Alle BIOS-Einstellungen einfach erklärt
Versteckte Power-Funktionen zuschalten
Ihr PC wird stabiler, schneller und besser S.16
Alle Musikportale sauber austricksen
und brennen S.34
Test: Neue Du
Layer-Brenne
Endlich echte 1:1-Kopien von Film-DVD
Spitzen-Brenner gibt's schon ab 79 Euro
Tipps & Tricks für Webeditoren S.120
Aktiv gegen Spa
Das können Sie tu
CD 1
Das Computer-Magazin
6 Vollversionen
The Bat! 1.62
Registry First Aid 3.1
Power Director 2.55 Pro
Disk-Space-Meter-XP 1.0
Autotext 2.4
Xpage Internet Studio 5.0 Special Edition
Musik brennen
Software zum Rippen und Brennen
Anwender-Software JUGENDFREI
DT-Control
CD 2
Das Computer-Magazin
com!
11/2004
Treiber: Grafikkarten
3D Labs, Asus, ATI, Nvidia, S3 Graphics und weitere
Treiber: Scanner
Hewlett-Packard, Benq, Plustek und weitere
Treiber: Soundkarten
Creative Labs, Hercules und weitere
Treiber: Chipsatz
Medion, Nvidia und weitere
Treiber: Drucker
Brother und weitere
Anwender-Software JUGENDFREI
DT-Control
Anzeige
tiscali.
INTERNET WITH A PASSION.
MIT TISCALI INS INTERNET
Individuelle Tarife, innovative Leistungen – günstig und unbeschwert surfen mit Tiscali

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole













*auch für den Macintosh geeignet





*nur solange Vorrat reicht!

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777

Chipgemeinschaft

Mit NFORCE 4 und K8T890 kündigen Nvidia und Via neue Mainboard-Chips für den Athlon 64 an.

Infrastruktur | Wichtigste Neuerung ist bei beiden Chipsätzen die Integration der AGP- und PCI-Nachfolgeschnittstelle PCI-Express. Neben einem x16-Steckplatz für Grafikkarten werden entsprechende Boards mit bis zu vier x1-Schnittstellen ausgestattet. Nvidia setzt mit dem *Nforce 4* die kürzlich vorgestellte SLI-Technologie in die Tat um. In Zukunft können zwei Grafikkarten parallel betrieben werden, um die 3D-Leistung signifikant zu erhöhen. Ab Mitte Oktober soll die neue Mainboard-Generation für den Athlon 64 verfügbar sein. Beide Chipsätze unterstützen sowohl den neuen Sockel 939 als auch den Vorgänger 754. Ob die Platinen-Hersteller auch 754-Boards entsprechend ausstatten, bleibt abzuwarten. (FM)

Info: www.nvidia.de; www.viatech.com

»Diese Zwei können sich dank Kartenschutzabkommen richtig gehen lassen.«



»Bild Gates hat heute frei.«

Monitor zur Welt

Benq bringt mit FP2091 und FP231W zwei riesige Displays mit niedriger Reaktionszeit für Spieler auf den Markt.

Monitore | Die Reaktionszeit der 20- beziehungsweise 23-Zoll-Displays liegt laut Hersteller bei spieletauglichen 16 Millisekunden. Neben Analog- und DVI-Schnittstelle sind im *FP2091* und im *FP231W* Anschlüsse für S-Video und Composite integriert. Beide Displays zeigen einen Betrachtungswinkel von 176 Grad horizontal wie vertikal. Der Benq *FP2091* kostet 1.199 Euro, sein 23-Zoll-Bruder 1.999 Euro. (FM)

Info: www.benq.de

GEWINNSPIEL

Lauschangriff

PC ACTION und HMS verlosen zwei 5.1-Surround-Systeme TX5 DIGITAL und drei Gaming-Surround-Headsets HPX 5100M im Gesamtwert von über 550 Euro.

Die beiden Surround-Systeme TX5 Digital lassen sich aufgrund ihrer kabellosen hinteren Lautsprecher besonders leicht aufstellen und bieten exzellenten Klang – nicht nur für den Arbeitsplatz. Wenn es für die Außenwelt einmal ruhiger zugehen soll, empfiehlt sich das Surround-Headset HPX 5100M, mit dem aktuelle Spiele wie der Grusel-Shocker *Doom 3* zum Erlebnis werden.

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

In der Anmoderation des Hardware-Beitrags von PC ACTION TV sehen Sie einen Kamera-Schwenk durch die Hardware-Redaktion. Was für ein Computer steht direkt neben dem Eingang?

A) Ein Alienware-System
B) Ein Apple Imac
C) Ein Dell XPS
D) Ist mir doch egal!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte der Gewinnspielseite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



Mittel-Maß aller Dinge



»Futuristische Straßen-Karte aus dem Jahre 2300.«

Ati will mit der RADEON X700 die Grafikkarten-Mittelklasse revolutionieren und eine kräftige Platine gegen Nvidias Geforce 6600 GT auffahren.

Grafik | Ati brachte die neue Radeon X700 XT eigenhändig in der Redaktion vorbei und lieferte zugleich alle Infos. Der RV410-Grafikprozessor wird in 0,11 Micron gefertigt, taktet mit 475 MHz und ist über eine 128-Bit-Anbindung mit dem GDDR3-Speicher verbunden. Dessen Taktfrequenz liegt bei 525 MHz DDR. Damit die *X700* bei aktuellen 3D-Leistungsfressern wie *Doom 3* nicht aus der Puste kommt, stehen 8 Pixel-Pipelines zur Verfügung. Nach wie vor unterstützt man aber nur das Shader Model 2.0B. Auf eine ausführliche Vorschau dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe freuen. (FM)

Info: www.ati.de

»Tiefgefroren: Entenfamilie.«

Teufelsbraten

Mit dem CONCEPT G THX 7.1 stellt Boxen-Spezialist Teufel ein neues 7.1-Sound-System vor.

Sound | Die kompakten Satelliten mit 80-Millimeter-Tiefmitteltöner und 20-Millimeter-Hochmitteltöner verfügen jeweils über 40 Watt RMS und wiegen ein stattliches Kilo. Der hölzerne Subwoofer tritt mit einer RMS-Leistung von 400 Watt an, um Bässe kraftvoll wiederzugeben. Das komplette System lässt sich bequem über eine Infrarot-Fernbedienung vom Arbeitsplatz aus steuern. Teufel verlangt für den THX-Spaß 399 Euro. (FM)

Info: www.teufel.de

Mehr Taktgefühl

Alienware bietet in seiner neuen AREA-51-ALX-SERIE PC-Systeme mit übertakteten Pentium-4-Prozessoren an.

PC-Systeme | In der Standard-Ausführung des *Area-51 ALX* ist ein Pentium 4 Extreme Edition mit 3.8 GHz (eine übertaktete 3.4-GHz-CPU) verbaut. Des Weiteren setzt der Hersteller auf ein GByte Arbeitsspeicher, eine Geforce 6800 Ultra und zwei 148 GByte große WD-Raptor-Festplatten im Raid-0-Verbund. Ein Modell mit 4-GHz-Prozessor – eine übertaktete 3.6-GHz-Variante – ist ebenfalls in limitierter Stückzahl erhältlich. (FM)

Info: www.alienware.de



»Wieder angesagt: Blauer Bock.«

LIES MICH!

VIEWSONIC: TFT MIT 8 MILLISEKUNDEN

Monitore | Viewsonic hat für November dieses Jahres eine neue TFT-Reihe für Spieler angekündigt. Die LC-Displays sollen über eine besonders geringe Reaktionszeit verfügen. Der Hersteller spricht von 8 Millisekunden – ein exzellenter Wert. Aktuelle Modelle schaffen bis zu 12 Millisekunden. (FM)

Info: www.viewsonic.de

»Schirmchen: Drink vergessen.«

PLANTRONICS: SPIELER-HEADSETS



»Der Unsichtbare hört gern Musik.«

Sound | Der Headset-Spezialist Plantronics hat zwei neue Kopfhörer für Spieler vorgestellt. Beim *Gamecom 1*, dem Nachfolger des beliebten *Audio 90*, handelt es sich um ein analoges Gerät, hingegen bringt der *Gamecon Pro 1* mit USB-Anschluss eine eigene „Soundkarte" mit. Beide Headsets sind für 49 Euro beziehungsweise 119 Euro bereits im Handel erhältlich. (FM)

Info: www.plantronics.de

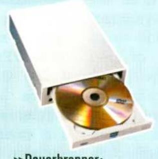
TERRATEC: 5.1-SOUNDKARTE FÜR 20 EURO

Sound | Die *Aureon 5.1 PCI* bietet 5.1-Surround-Sound für 20 Euro und ist so eine echte Alternative für den Onboard-Sound. Neben den analogen Anschlüssen sorgen optische Digital-Ein- und -Ausgänge für ein rundes Gesamtbild. Softwareseitig unterstützt man zudem alle 3D-Sound-Standards wie EAX, A3D und Direct Sound 3D. (FM)

Info: www.terratec.de

»Chips frisch? Nein, angebrannt.«

TEAC: 16-FACH DVD-BRENNER



»Dauerbrenner: Goldene Schallplatte.«

Laufwerke | Teac will noch im September einen 16fach Dual Layer DVD-Brenner für 99 Euro in den Handel bringen. Der *DV-W516G* brennt DVD(+)R- und DVD(-)R-Medien mit 16-facher Geschwindigkeit. DVD(+)RW- und DVD(-)RW-Rohlinge beschreibt das Gerät mit vierfacher, Dual-Layer-Medien mit 2,4-facher Geschwindigkeit. (FM)

Info: www.teac.de

DEVOLO: MICROLINK MODEM ROUTER

Netzwerk | Der Microlink *DLAN ADSL Modem Router* von Devolo ist fast schon eine Eier legende Wollmilchsau: Der Router verbindet den DSL-Anschluss mit dem DLAN-Netzwerk, das eine Datenübertragung über Stromleitungen ermöglicht. Gleichzeitig können PCs auch per LAN angeschlossen werden. Ein ADSL-Modem ist bereits im Router verbaut, sodass das Gerät direkt an den Splitter angeschlossen werden kann. Der Preis: 160 Euro. (FM)

Info: www.devolo.de

»Konstantins Wecker.«

»Beim FDP-Parteitag blieben die Plätze von Jürgen Möllemann und Günther Rexrodt leer.«

Ans Brett gefesselt

PENTIUM 4 PRESCOTT oder ATHLON 64 – wie sieht die nächste Generation der Spiele-PCs aus? Während AMD bei DDR1 und AGP bleibt, setzt Intel auf neue Technologien wie DDR2 und PCI-Express. PC ACTION hat verglichen.

Die aktuelle Pentium-4-Generation mit dem Codenamen Prescott thront auf dem Sockel 775, AMDs neuer Athlon 64 ist auf dem Sockel 939 verankert. Das Fachchinesisch bedeutet nichts anderes, als dass ein kompletter Plattform-Wechsel ansteht, wenn Sie sich einen neuen Spiele-PC gönnen möchten. Aufrüsten alter Möhren ist nicht mehr! Wir testen daher nicht nur acht Mainboards für die neuen CPUs, sondern vergleichen die Systeme von Intel und AMD miteinander. Denn wer auf einen Rechner mit Top-Prozessor setzt, muss Mainboard und Arbeitsspeicher ebenfalls austauschen. Für den Test der Sockel-939-Mainboards nutzen wir im Testlabor einen Athlon 64 FX-53, die zwar extrem teure, aber dafür auch extrem schnelle Spieler-CPU von AMD mit einer Taktfrequenz von 2,4 GHz. Da der Spieler-P4, die so genannte Pentium 4 Extreme Edition, noch nicht für den Sockel 775 auf dem Markt ist, verwenden wir in unserem Leistungsvergleich die derzeit flotteste Prescott-Variante, einen Pentium 4 560 mit einer Taktfrequenz von 3,6 GHz.

AMD: ALLES BEIM ALTEN?

Auf den Sockel-939-Platinen haben sich die Chipsätze K8T800 Pro von Via und Nforce 3 250 GB beziehungsweise Nforce 3 Ultra von Nvidia durchgesetzt. Im Vergleich zu den jeweiligen Chipsatzvorgängern hat sich bis auf den höheren Hypertransport-Link von 1.000 MHz (vormals 800 MHz) nicht viel getan. Bei der Grafik-Schnittstelle ist nach wie vor AGP8X aktuell. Erst die kommende Chipsatz-Generation wie der Via K8T890 unterstützt PCI Express. Der K8T800-Pro-Nachfolger steht bereits in den Startlöchern und soll über einen x16-Steckplatz für 3D-Beschleuniger und bis zu vier x1-Steckplätze für weitere Platinen verfügen. Schon jetzt bieten die getesteten Chipsätze Dual-Channel-RAM-Interfaces an, was aber kaum Leistungsvorteile bringt, da AMD parallel zur Dual-Channel-Einführung den Level-2-Cache des Prozessors auf 512 kByte halbiert hat. Für den Erfolg des neuen Sockel 939 wesentlich entscheidender: Es muss nun kein teurer Registered-Arbeitsspeicher mehr eingekauft werden, der sonst nur im Server-Bereich eingesetzt wird. Alle Hauptplatinen laufen mit herkömmlichen PC400 DDR-SDRAM-Modulen. DDR2-Speicher ist erst im kommenden Jahr in Sicht, der aber technisch nur mit einem neuen Sockel eingeführt werden kann. Der Sockel 939 ist also der Sockel der Zukunft – auf Zeit.

REVOLUTION BEI INTEL?

Im Gegensatz zu AMD wagt Intel mit der Sockel-775-Generation gleich mehrere Schritte nach vorn: Dem neuen Pentium 4 stehen mit DDR2-Speicher und PCI-Express-Steckplätzen zwei brandneue Technologien zur



Da sich Wireless-LAN immer mehr durchsetzt, liefert Asus das P5GD2 Premium serienmäßig mit einem entsprechenden Anschluss aus.

Damit das klar ist!

HT-LINK
Steht für Hyper-Transport-Link. Der HT-Link ersetzt beim Athlon-64-Prozessor den Frontside-Bus, da sich der Speicher-Controller im Gegensatz zu anderen CPUs im Prozessor selbst und nicht auf der Mainboard-Northbridge befindet.

NORTHBRIDGE
Ist im Mainboard-Chipsatz für die Verwaltung von AGP-Steckplatz, Prozessor und Arbeitsspeicher zuständig.

SOUTHBRIDGE
Die Southbridge ist ein Teil des Mainboard-Chipsatzes, an den zum Beispiel PCI-Bus und IDE-Controller angebunden sind.

BACKPLATE
Teil der Prozessor-Kühler-Halterung (Retention-Modul). Die Backplate befindet sich auf der Mainboard-Rückseite und stabilisiert den CPU-Kühler.

L2-CACHE
Auch: L2-Zwischenspeicher. Ein besonders schneller Speicher, in den der Prozessor häufig benötigte Daten schreibt. Je größer der Cache, desto schneller arbeitet die CPU.

FRONTSIDE-BUS (FSB)
Datenweg, der den Prozessor mit der Northbridge des Mainboards und so mit dem Speicher und der Grafikkarte verbindet. Ein hoher FSB-Takt sorgt für eine schnelle Datenübertragung und damit für eine bessere Systemleistung.

LATENZZEITEN
Die Latenzzeit gibt beim Arbeitsspeicher an, wie viel Zeit verstreicht, bevor dieser nach einer Zugriffsanforderung die Daten bereitstellt. Bei niedrigen Latenzzeiten arbeitet der Speicher effizienter und Spiele laufen dadurch merklich schneller. Gute Latenzwerte sind beispielsweise CL 2-3-3-6.

RAID
Das RAID-System eines Mainboards vereint mehrere Festplatten zu einem logischen Laufwerk. Der Modus RAID 0 verteilt die Daten auf mehrere physikalische Laufwerke und sorgt so für eine bessere Systemleistung. Bei RAID 1 werden die Informationen stattdessen gespiegelt, um eine höhere Datensicherheit zu erhalten.

Seite. Wie beim älteren Sockel 478 verlässt sich Intel auch beim Nachfolger auf zwei Chipsatz-Varianten: Der 925X mit dem Codenamen Alderwood unterstützt ausschließlich DDR2-Module und PCI-Express-Grafikkarten. Zudem bietet der neue Spitzenchipsatz einen optimierten Speicherzugriff für eine bessere Spieleleistung. Das preiswertere Modell 915P (Codename: Grantsdale) muss auf dieses Leistungsplus verzichten. Dafür kosten 925X-Mainboards in der Regel mehr als 220 Euro. Daher berücksichtigen wir bei unserem Vergleichstest ausschließlich Platinen mit 915P-Chipsatz. Dieser ist sowohl zu DDR2-RAM als auch zu den günstigen DDR1-Modulen kompatibel. Somit haben die Mainboard-Hersteller die Wahl, welchen Speicher sie auf ihren Platinen unterbringen wollen.

ASUS A8V DELUXE
Das Asus-Board liefert bei Spieletests ein ordentliches Ergebnis ab – bei unseren Stabilitätstests treten jedoch unter Prime 95 bei vier der getesteten RAM-Module Rechenfehler auf (siehe Extrakasten). Die Ausstattung ist mit Acht-Kanal-Sound, Firewire und einem Wireless-LAN-Adapter sehr gut. Asus hat auf dem Board einen Promise-Controller verlötet, der einen IDE-Anschluss und zwei Serial-ATA-Ports bietet. Dazu kommen noch die zwei SATA-Anschlüsse der Chipsatz-Southbridge. Sowohl der Promise- als auch der Southbridge-Controller unterstützen RAID 0 und 1. Im Test offenbarte diese Kombination aber ihre Schwächen: Wenn alle Adapter und Controller im BIOS aktiviert sind, liegt die Bootzeit des Test-PCs bei inakzeptablen 58 Sekunden! Zum Übertakten eignet sich das A8V Deluxe nur bedingt, da der PCI-Takt nicht auf 33 MHz fixiert ist, sondern synchron zum HT-Link angehoben wird. Im Mainboard-BIOS können CPU-Spannung und -Multiplikator nicht verändert werden, nur der HT-Link ist zwischen 200 und 300 MHz regelbar. Die Spannungen für AGP, RAM und den V-Link lassen sich manuell einstellen. Das Mainboard-Layout ist insgesamt gelungen, nur der Floppy-Anschluss liegt zu weit unten. Leider ist die Backplate des Retention-Moduls mit der Platine verklebt, weshalb einige K8-Kühler wie der Zalman CNPS7000A darauf nicht eingesetzt werden können.

Obwohl Sockel-775-Mainboards über einen neuen Stromanschluss verfügen, können Sie gewöhnliche 20-polige Stecker verwenden.

MSI K8T NEO2
Das K8T Neo2 setzt auf Vias K8T800-Pro-Chipsatz und zeigt eine gute Spieleleistung. Bei den Stabilitätstests kam es allerdings schon beim Windows-Start zu Abstürzen, ein weiterer Testspeicher wies Rechenfehler bei Prime 95 auf. Die anderen der von uns getesteten Speicherriegel liefen aber fehlerfrei. Das K8T Neo2 ist mit Firewire, einer Diagnose-LED und IDE-Rundkabeln ausgestattet. Neben den beiden Serial-ATA-Anschlüssen hat MSI auf dem K8T Neo2 noch einen weiteren IDE-SATA-Controller von Promise verlötet. Beide Controller unterstützen RAID 0 und 1. Sind alle Controller und Adapter der Platine im BIOS aktiviert, steigt auch hier die Bootzeit des Test-PCs auf 63 Sekunden! Im Vergleich zum A8V Deluxe eignet sich das MSI-Mainboard zum Übertakten und Tunen etwas besser. Der CPU-Multiplikator lässt sich von 5 bis 25 einstellen. Die Spannung für CPU, RAM, AGP und den HT-Link können Sie ebenfalls prozentual erhöhen. Feste Volt-Stufen (zum Beispiel in 0,025-Volt-Schritten) wären jedoch sinnvoller als MSIs Prozentmodell. Das Platinen-Layout ist recht ordentlich, allerdings wurde der 12-Volt-Stromanschluss unglücklich platziert; er liegt links unter dem CPU-Sockel. Problematisch wird das mit CPU-Kühlern, die eine eigene Backplate haben, da MSI die Standard-Backplate mit der Platine verklebt.

GIGABYTE K8NSNXP-939
Das K8NSNXP-939 ist im Test die einzige Platine mit Nvi-

NAGELBRETT

Die neue Pentium-4-Generation thront fakirgleich auf dem Sockel, denn bei den Prescott-Mainboards befinden sich die CPU-Pins auf der Platine und nicht mehr am Prozessor. Der ungewohnte Einbau erfordert viel Fingerspitzengefühl, damit die kleinen Piekser nicht umbiegen. Wir zeigen Ihnen den Einbau Schritt für Schritt!

1.



1. SCHRITT: Tragen Sie zunächst Wärmeleitpaste auf den Prozessor auf. Verstreichen Sie diese mit einem Stück Papier, bis die ganze Fläche hauchdünn bedeckt ist.

2.



2. SCHRITT: Bevor Sie die CPU einsetzen, achten Sie auf die Aussparungen an den Seiten – der Prozessor passt nur in einer Richtung.

3.

3. SCHRITT: Seien Sie sehr vorsichtig wenn Sie die CPU einbauen, um die feinen Pins im Sockel nicht zu verbiegen.

4.



4. SCHRITT: Klappen Sie den Deckel nun wieder herunter. Achten Sie darauf, dass die CPU nicht im Sockel verrutscht.

5.

5. SCHRITT: Um den Deckel zu befestigen, drücken Sie den Bügel nach unten und lassen Sie ihn einrasten.

6.



6. SCHRITT: Setzen Sie den Kühlkörper vorsichtig auf. Achten Sie darauf, dass das Lüfter-Kabel bis zum Anschluss auf dem Board reicht.

7.

7. SCHRITT: Wenn der Kühler plan aufliegt, drücken Sie die Befestigungsklammern herunter. Danach werden die Zapfen entgegen der Pfeilrichtung gedreht.

8.



8. SCHRITT: Vergessen Sie nicht, den Lüfter an den dafür vorgesehenen Fan-Stecker auf dem Mainboard anzuschließen.

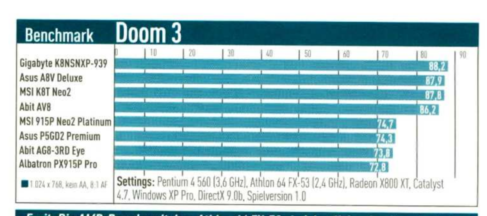


In unseren Tests verwendeten wir die Radeon X800 XT für AGP und das neue PCI-Express-Steckformat.

dias Chipsatz Nforce3 Ultra. In den Spiele-Benchmarks überholt das Board alle Konkurrenten durch einen kleinen, aber „unfairen" Trick: Der HT-Link ist von Haus aus um 8 MHz übertaktet. Das macht bei unserer Test-CPU, einem Athlon 64 FX-53, einen satten Mehrtakt von 96 MHz (12x 208 MHz = 2.496 MHz) aus. Auch andere Hersteller übertakten den HT-Link ihrer Platinen meist um ein bis zwei MHz, für eine Übertaktung dieser Größenordnung geben wir dem K8NSNXP-939 jedoch Strafpunkte. Die Stabilitätstests mit den verschiedenen Speicher-Modulen verliefen tatsächlich katastrophal und kosteten die Tester eine schlaflose Nacht: Keiner der sechs getesteten Speicherriegel arbeitete auf dem K8NSNXP-939 fehlerfrei (siehe Extrakasten). Der Chipsatz wird zudem trotz Lüfterkühlung bis zu 47,7 Grad Celsius heiß, was beim Übertakten des HT-Links für Probleme sorgt. Die Einstellungen für die CPU-Spannung reichen von 0,8 bis 1,7 Volt. Des Weiteren lassen sich auch die Spannungen von AGP, RAM und HT-Link verändern. Der CPU-Multiplikator ist von 5 bis 25 einstellbar.

ABIT AV8

Bei den Spiele-Benchmarks liegt das Abit AV8 zwar im Mittelfeld, in den Stabilitätstests erzielt es jedoch die besten Ergebnisse. Nur mit dem Geil-Speicher startet unser Testsystem nicht. Die Ausstattung ist mit Sechs-Kanal-Sound, Firewire und dem in der Southbridge befindlichen SATA-Controller (RAID 0 und 1) guter Durchschnitt. Sind alle Controller aktiviert, startet der Test-PCs innerhalb erträglicher 42 Sekunden. Die Temperatur der passiv gekühlten Northbridge liegt bei erfreulich niedrigen 33,8 Grad Celsius. Im BIOS können Sie



Fazit: Die AMD-Boards mit dem Athlon 64 FX-53 sind deutlich schneller als die Intel-Konkurrenz. Der Unterschied zwischen DDR1- und DDR2-Speicher ist sehr gering.

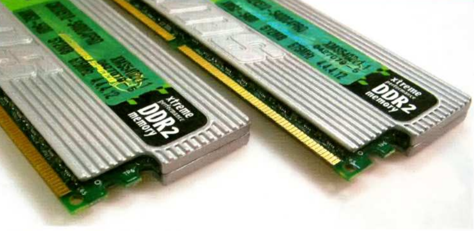
Benchmark Far-Cry-Außenlevel

Board	1.024 x 768, kein AA, kein AF
Asus A8V Deluxe	96,8
Gigabyte K8NSNXP-939	96,7
MSI K8T Neo2	96,0
Abit AV8	93,5
Asus P5GD2 Premium	84,6
Abit AG8-3RD Eye	82,8
MSI 915P Neo2 Platinum	81,9
Albatron PX915P Pro	80,2

Settings: Pentium 4 560 (3,6 GHz), Athlon 64 FX-53 (2,4 GHz), Radeon X800 XT, Catalyst 4.7, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.1

Fazit: Auch bei Far Cry sind die Sockel-939-Platinen dank Athlon 64 FX-53 vorne. Das AG8 ist durch den übertakteten FSB etwas schneller als das PX915P Pro.


Die neuen Intel-Chipsätze unterstützen PCI Express. Der längere x16-Slot ist für Grafikkarten geeignet, die übrigen für Netzwerk- oder Soundkarten.



Manche Hersteller wie Corsair bieten bereits DDR2-Speicher für Sockel-775-Mainboards an. Diese sind für besonders hohe Taktraten geeignet.

den HT-Link von 200 bis 333 MHz takten, der CPU-Multiplikator lässt sich von 5 bis 25 einstellen. Dazu bietet das BIOS separate Spannungseinstellungen für CPU, RAM, AGP, HT-Link sowie North- und Southbridge. Einziger Wermutstropfen: Abit hat den HT-Link bei Standard-Einstellungen um vier Megahertz übertaktet, was bereits hart an der Grenze des Akzeptablen liegt. Das Platinen-Layout ist passabel, nur die IDE-Anschlüsse liegen etwas zu weit unten und beide Stromanschlüsse sind schwer erreichbar links unter dem Prozessorsockel angebracht.

MSI 915P NEO2 PLATINUM EDITION

Das erste Intel-915-Mainboard im Test, das MSI 915P Neo2 Platinum Edition, setzt auf fortschrittlichen DDR-2-Speicher sowie drei gewöhnliche PCI-Slots und zwei PCI-Express-x1-Steckplätze. Dank Zusatz-Controller können nicht nur Serial-ATA-Laufwerke, sondern auch IDE-Festplatten im RAID-Verbund betrieben werden. Am umfangreichen BIOS haben vor allem Übertakter ihre Freude: So kann der FSB bis auf hemmungslos übertriebene 500 MHz QDR hochgetaktet werden. Die CPU-Spannung (Vcore) lässt sich zudem in sehr feinen 0,0125-Volt-Schritten einstellen. Bei 1,55 Volt ist allerdings schon Schluss – die Konkurrenz bietet hier mehr. Besonders praktisch ist die dynamische Übertaktung: Je nach BIOS-Einstellung wird der Prozessortakt automatisch um ein bis 15 Prozent erhöht, sobald Sie ein Spiel starten. Im normalen Windows-Betrieb taktet die CPU dagegen wieder mit dem Standardwert. Mit dem genialen Programm CoreCell verändern Sie sogar direkt unter Windows den FSB-Takt sowie die Spannungs-Einstellungen. Dank der zahlreichen Übertaktungsfunktionen, der guten Ausstattung und der tadellosen Stabilität setzt sich das 915P Neo2 Platinum Edition an die Spitze der Sockel-775-Boards. Lediglich ein paar Tücken beim Platinen-Layout stören den Gesamteindruck: So sind die Position des Sockels und die Befestigung der Grafikkarte unpraktisch. Achten Sie zudem darauf, die „Optimized Defaults" im BIOS zu laden – bei den „Fail-Safe Defaults" fehlen wichtige Funktionen wie USB- und LAN-Unterstützung.

ASUS P5GD2 PREMIUM

Wer die Verpackung des P5GD2 Premium öffnet, darf sich zunächst durch einen riesigen Berg an Ausstattung wühlen. Der Karton ist prall gefüllt mit vier Blenden, etwa für USB, LAN, Firewire (1394b) und SATA, drei IDE-Kabeln, einem Floppy-Kabel und stolzen zehn Serial-ATA-Kabeln. Auch die übrige Ausstattung der Asus-Platine hat sich den Namen „Premium" verdient: Bis zu acht SATA-Festplatten und drei IDE-Laufwerke können angeschlossen werden – jeweils im RAID-Verbund. Zudem hat sich Asus zahlreiche Innovationen einfallen lassen. Zum Beispiel sorgt eine Platte auf der Rückseite des CPU-Sockels für eine bessere Kühlung. In unserem Test wurde der P4 560 (3,6 GHz) tatsächlich nicht so warm wie bei der Konkurrenz. Verwunderung stellte sich allerdings bei den ersten Spielebenchmarks ein: Jeder Test wurde vorzeitig von einem Systemabsturz beendet. Schuld daran ist die BIOS-Einstellung „PEG Link Mode". Diese ist werkseitig aktiviert und übertaktet selbstständig die Grafikkarte, was in unserem Test sowohl bei der Radeon X800 XT als auch bei der X600 XT für Pro-

Kompatibilitätsprobleme Sockel-939-Boards

Mainboard	Abit AV8	Asus A8V Deluxe	MSI K8T Neo2	Gigabyte K8NSNXP-939
RAM				
Corsair CMX512-3200LL	🟩	🟩	🟩	🟨
Take MS	🟩	🟨	🟩	🟨
Kingston KVR	🟩	🟨	🟨	🟨
Infineon	🟩	🟨	🟩	🟥
Twinmos Twister PC3200	🟩	🟨	🟥	🟨
Geil PC3200 Ultra Dual	🟥	🟩	🟥	🟥
GRAFIKKARTEN/VGA-KÜHLER				
Zalman ZM80A-HP	🟩	🟩	🟩	🟩
Zalman ZM80C-HP	🟩	🟩	🟩	🟩
MSI Geforce FX 5900 Ultra	🟩	🟩	🟩	🟩
Geforce FX 5900 Referenz	🟩	🟩	🟩	🟩
R9800 Pro Arctic Cooling	🟩	🟩	🟩	🟩
CPU-KÜHLER				
Gigabyte PCU21-VG	🟩	🟩	🟩	🟩
Thermaltake Polo 735	🟩	🟩	🟩	🟩
Thermalright SLK-948U	🟩	🟥	🟥	🟩
Zalman CNPS7000A	🟩	🟥	🟥	🟥
Coolermaster Hyper 6	🟥	🟥	🟥	🟥

🟩 Kompatibel/läuft 🟨 Mit Einschränkungen 🟥 Inkompatibel/PC stürzt ab



Der IDE-Nachfolger Serial ATA dominiert auf 775- und 939-Boards. Master/Slave-Einstellungen entfallen hier.

AMDs aktuelles Top-Modell ist der Athlon 64 FX-53 mit 2,4 GHz. Die Intel-Mainboards testeten wir dagegen mit dem P4 560 (3,6 GHz).

Die Abit-Technologie Guru überträgt alle wichtigen Daten wie CPU-Temperatur auf ein Reisewecker-ähnliches Display.

LOUD-LESS POWERFUL SMOOTH

be quiet!®

VGA COOLER

A NEW DIMENSION OF SILENCE

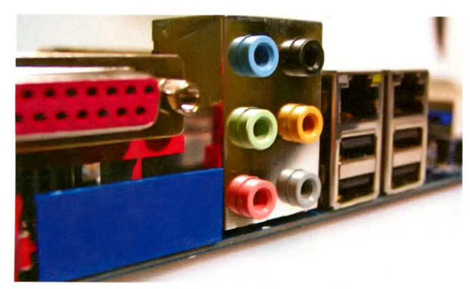


PC Games Hardware HEFT 7/04: TESTNOTE 1.78



Der POLAR FREEZER bietet mit seiner innovativen Technologie maximale Kühlleistung – und das komplett lautlos.
Zwei wärmeleitende Super Conductor Tubes aus Kupfer sichern die optimale und schnelle Verteilung der Grafikprozessorwärme an die Luft mit bis zu 90 Watt. Dieser Effekt wird durch zwei grosse Kühlflächen effizient unterstützt. Kompatibel zu NVIDIA und ATI Grafikkarten, lässt sich das Produkt dank eines durchdachten Designs ganz einfach montieren.

WWW.BE-QUIET.DE



Alle Platinen in unserem Test liefern Onboard-Sound und -LAN. Manche Mainboards sind sogar mit Dual-LAN ausgestattet.



Die Northbridge der 775-Boards wird wie hier bei Abit teilweise aufwendig aktiv gekühlt. Viele Hersteller setzen aber nach wie vor auf eine passive Kühlung.

bleme sorgte. Im BIOS sollten Sie daher unbedingt im Untermenü „Advanced" unter „Chipset" den Wert für „PEG Link Mode" auf „Low" setzen. Erst danach läuft das P5GD2 Premium stabil. Dieser ärgerliche BIOS-Patzer bringt das sensationell ausgestattete Asus-Mainboard um den Testsieg.

ABIT AG8 THIRD EYE

Abit hat sich für das AG8 Third Eye etwas Besonderes einfallen lassen: Die so genannte Guru-Clock wird neben dem PC aufgestellt und informiert laufend über Prozessor- und Mainboard-Temperatur, Lüfterdrehzahl sowie FSB-Takt und Spannungsversorgung. Zudem gibt das Display Uhrzeit und Raumtemperatur an. Wow! Mit der umfangreichen Software können Sie unter Windows übertakten und die Drehzahl von vier Lüftern kontrollieren. Dank des praktischen Programms OC-Guru legen Sie diese Einstellungen sogar als Standard für beliebige Programme fest. Abit-typisch lässt auch das BIOS keine Übertakter-Wünsche offen. Überzeugt hat uns zudem das Layout: Alle Anschlüsse sind sinnvoll positioniert, um den Sockel befindet sich viel Platz und Status-LEDs geben Auskunft über mögliche Probleme. Größtes Manko des AG8 Third Eye: Auf der Platine befinden sich zwar vier Ports für SATA-RAID, jedoch nur ein IDE-Anschluss. Mehr als eine IDE-Festplatte und ein DVD-Laufwerk können Sie somit nicht anschließen. Werkseitig läuft das Abit-Board mit einem FSB von 203,7 MHz anstelle von 200 MHz und erzielt daher bessere Benchmark-Ergebnisse als die Konkurrenz. Der Preis von 149 Euro ist fair.

ALBATRON PX915P PRO

Das günstigste Intel-Mainboard im Test ist Albatrons PX915P Pro: Für 105 Euro bekommen Spieler eine Sockel-775-Platine mit vier SATA-Anschlüssen, IDE-RAID, zwei PCI-Express-x1-Slots und drei PCI-Steckplätzen. Auf SATA-RAID müssen Sie aber ver-

TESTÜBERSICHT MAINBOARDS SOCKEL 939



	AV8	A8V Deluxe	K8T Neo2	K8NSNXP-939
Hersteller (Webseite)	Abit (www.abit.nl)	Asus (www.asuscom.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Preis/Preis-Leist.-Verhältnis	€ 130,- (Befriedigend)	€ 130,- (Befriedigend)	€ 140,- (Befriedigend)	€ 200,- (Ausreichend)
Chipsatz	K8T800 Pro	K8T800 Pro	K8T800 Pro	Nforce3 Ultra MCP
BIOS/Board-Vers.	12/1.1	1006/1.01	3.020/1	F3/1.0
Speicher	4xDDR (DDR200-DDR400)	4xDDR (DDR200-DDR400)	4xDDR (DDR200-DDR400)	4xDDR (DDR200-DDR400)
AGP/PCI	AGP 8X/5	AGP 8X/5	AGP 8X/5	AGP 8X/5
USB (2.0)/maximal mögl.	6/8	6/8	6/8	8/8
Sound/LAN/WLAN	Ja (5.1)/Ja (1.000 MBit)/nein	Ja (7.1)/Ja (1.000 MBit)/nein	Ja (7.1)/Ja (1.000 MBit)/nein	Ja (7.1)/Ja (1.000 MBit)/nein
Laufwerke	2xSATA/2xPATA	4xSATA150/3xPATA	4xSATA150/3xPATA	4xSATA150/2xPATA
Sonstige Ausstattung	Firewire	Firewire, Gameport, WLAN-Adapter	IDE- & Floppy-Rundkabel, Diag-LED,	Firewire, SATA-Blende
Software	OC Guru, EQ, Flashmenu, Blackbox	PC Probe, Update, PC-Cillin 2002	Digicell, Core Center, Live Upd. 3	Norton Internet, Sec., Easytune 4
HT-Link	200-333 MHz (1er-Schritte)	200-300 MHz (1er-Schritte)	200-280 MHz (1er-Schritte)	200-455 MHz (1er-Schritte)
Realer FSB-Takt	204,3 MHz	200,3 MHz	200 MHz	208 MHz
CPU-Multiplikator einstellb.	5-25	-	5-25	5-25
CPU-Spannung (Schritte)	1,5 - 1,85 Volt (0,025)	-	3,3 % - 15 % über Standardwert	0,8 - 1,7 Volt (0,025)
Sonstige Spannungseinst.	Speicher-, AGP- und Chipsatzspannung	Speicher-, AGP- und V-Link-Spannung	Speicher-, AGP- und HT-Link-Spannung	Speicher-, AGP- und HT-Link-Spannung
Temp. Northbr./Bootdauer	33,8 °C/42 s	31,6 °C/58 s	32,8 °C/63 s	47,7 °C/49 s
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Stabilitätstest	Teilbestanden	Teilbestanden	Teilbestanden	Teilbestanden
Overclocking und Tuning	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Sehr gut
Wertung:	**82%**	**78%**	**77%**	**67%**
Pro/Contra:	+ Hohe Stabilität + Viele Tuning-Möglichkeiten + Beste Speicherkompatibilität − Mittelmäßige Ausstattung	+ Sehr gute Spiele-Leistung + Hervorragende Ausstattung − Leichte Stabilitätsprobleme − Multiplikator nicht veränderbar	+ Sehr gute Spiele-Leistung + Gute Ausstattung + Dynamische Übertaktung − Leichte Stabilitätsprobleme	+ Sehr gute Ausstattung + Stabilitätsprobleme − Von Werk stark übertaktet − Vergleichsweise teuer

zichten. Passend zum Preis hat sich Albatron entschieden, Speicherbänke für günstigen DDR1-RAM zu verbauen. In den Benchmarks ist das PX915P Pro daher geringfügig langsamer als die Mainboards von MSI und Asus mit DDR2-Speicher. Im BIOS befinden sich alle wichtigen Übertaktungsfunktionen. Zudem erkennt die Albatron-Platine als einziges Intel-Board die Speicher-Latenzen von unseren Corsair-Modulen korrekt. Kleinere Schwächen fielen uns beim Layout auf: Der Aluminium-Kühler auf der Northbridge stört beim Ein- und Ausbau des CPU-Kühlers und der 12-Volt-Stecker ist nicht optimal untergebracht.

INTEL ODER AMD: WER HAT DIE BESTE SPIELELEISTUNG?

Um die Spieleleistung der AMD- und Intel-Systeme miteinander zu vergleichen, entscheiden wir uns bei den Benchmarks für die aktuellen Bombast-Shooter *Doom 3* und *Far Cry*. Dabei kommen die jeweiligen Top-CPUs Athlon 64 FX-53 (2,4 GHz) und Pentium 4 560 (3,6 GHz) zum Einsatz. Das Ergebnis ist eindeutig: Beide Testläufe entscheidet der AMD-Prozessor deutlich für sich. Bei *Doom 3* beträgt der Vorsprung der schnellsten AMD-Platine gegenüber dem flinksten Sockel-775-Board stolze 18 Prozent, bei *Far Cry* sind es 14. Die größtenteils besseren Testnoten für die 775-Systeme ergeben sich aus den Speicherproblemen der 939-Platinen. Hier können die Hersteller aber mit neuen BIOS-Versionen nachbessern. Der Leistungsunterschied zwischen dem Gigabyte-Board mit Nforce3-Ultra-Chipsatz und den übrigen Sockel-939-Kandidaten mit Vias K8T800 Pro ist dabei verschwindend gering. Auch die Platinen mit Sockel 775 liegen annähernd gleichauf – obwohl MSI und Asus auf DDR2-Speicher setzen, während bei Abit und Albatron DDR1-RAM Verwendung findet. Derzeit sollten Sie also dem günstigen DDR1-Speicher den Vorrang geben.

FRANK MISCHKOWSKI/
DANIEL MÖLLENDORF

FAZIT



DANIEL MÖLLENDORF

Intel geht mit dem Sockel 775 dank PCI Express und DDR2 konsequent Richtung Zukunft. Die ersten Mainboards beweisen, dass die neuen Techniken bereits zuverlässig funktionieren. Dabei hat mir besonders das 915P Neo2 von MSI mit dynamischer Übertaktung gefallen. Sparsame Spieler greifen dagegen zum PX915 Pro. Das 105 Euro günstige Sockel-775-Board von Albatron verfügt über alle wichtigen BIOS-Funktionen und bietet sogar IDE-RAID. Derzeit liegt AMD bei der Spieleleistung allerdings noch vorn. Beispielsweise läuft *Doom 3* auf dem Athlon 64 FX-53 rund 18 Prozent schneller als mit Intels Top-CPU P4 560 (3,6 GHz). Wer jetzt einen neuen PC kauft, sollte auf den Sockel 939 setzen. Wenn Sie erst in einem halben Jahr Geld in ein neues System investieren wollen, wird Intels Sockel 775 lukrativer. Bis dahin fällt der Preis für DDR2-Speicher und deutlich mehr PCI-Express-Grafikkarten finden ihren Weg in die Händlerregale.

FAZIT



FRANK MISCHKOWSKI

Der Kampf Sockel 939 gegen Sockel 775 wird noch mit ungleichen Waffen geführt. Doch obwohl Intel die Zukunft mit PCI-Express-Grafik und DDR2-Speicher auf seiner Seite hat, räumt AMD aktuell alle Benchmarks ab. Ich empfehle daher PC-Spielern, die in Kürze ein neues System kaufen wollen, zu AMD zu greifen. Wer noch etwas länger ausharrt, kann auch ein 939-Mainboard mit PCI Express kaufen. Vias neuer Chipsatz K8T890 beziehungsweise der Nforce 4 stehen in den Startlöchern. Bei den getesteten Mainboards hat mir besonders das Modell von MSI gefallen, das übrigens auch als Nforce-3-Variante im Handel erhältlich ist. Nach wie vor Schmerzen bereitet mir das Gigabyte-Board, das sich erst nach mehrstündiger Konfiguration zum Start überreden ließ. Wer noch mit seinem Rechner gut bedient ist und erst in einem Jahr kaufen will, sollte den Pentium 4 im Auge behalten. Denn in der noch jungen Technologie steckt jede Menge Potenzial.

TESTÜBERSICHT MAINBOARDS SOCKEL 775



	915P Neo2 Platinum	P5GD2 Premium	AG8-3RD Eye	PX915P Pro
Hersteller (Webseite)	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asuscom.de)	Abit (www.abit.nl)	Albatron (www.albatron.com.tw)
Preis/Preis-Leist.-Verhältnis	ca. € 159,- (Befriedigend)	ca. € 239,- (Ausreichend)	ca. € 149,- (Befriedigend)	ca.€ 106,- (Gut)
Chipsatz	Intel 915P	Intel 915P	Intel 915P	Intel 915P
BIOS/Board-Vers.	11/10A	1004/1.14	12.B02/1.0	1.01/F26
Speicher	4xDDR2 (DDR2-400-DDR2-533)	4xDDR2 (DDR2-400-DDR2-600)	4xDDR (DDR333-DDR400)	4xDDR (DDR333-DDR400)
PCI Express x16/x1/PCI	1/2/3	1/3/2	1/3/2	1/2/3
USB (2.0)/maximal mögl.	6/8	6/8	6/8	8/8
Sound/LAN/WLAN	ja(5.1)/ja(1.000 MBit)/nein	ja(7.1)/ja(1.000 MBit)/ja	ja(7.1)/ja(1.000 MBit)/nein	ja(7.1)/ja(1.000 MBit)/nein
Laufwerke	4xSATA/3xIDE	8xSATA/3xIDE	4xSATA/1xIDE	4xSATA/3xIDE
Sonstige Ausstattung	SATA-RAID, IDE-RAID, IDE-Rundkabel	SATA-RAID, IDE-RAID, Firewire (1394b)	SATA-RAID, Firewire, Satus LED	IDE-RAID, USB-Blende
Software	CoreCenter, DigiCell, MSI-Tools, PC-Cillin	Win DVD, Win DVD Creator, WinRIP2	OC-Guru, Flash-Menu	PC-Cillin
FSB	200 MHz - 500 MHz	100 MHz - 400 MHz	100 MHz - 300 MHz	200 MHz - 333 MHz
Realer FSB-Takt	202,7 MHz	200,7 MHz	203,7 MHz	200,1 MHz
CPU-Multiplikator einstellb.	14 - 18	14 - 18	14 - 18	14 - 18
CPU-Spannung (Schritte)	1,3875 - 1,5500 Volt (0,0125)	1,3875 - 1,7000 Volt (0,0125)	1,3875 - 1,7375 Volt (0,025)	0,850 - 1,600 Volt (0,025)
Sonstige Spannungseinst.	Speicher- und Chipsatz-Spannung	Speicher- und Chipsatz-Spannung	Speicher- und Chipsatz-Spannung	Speicher- und Chipsatz-Spannung
Temp. Northbr./Bootdauer	37,0°C/47 Sek	37,0°C/61 Sek	38,0°C/35 Sek	35,0°C/49 Sek
Spiele-Performance	Gut	Gut	Gut	Gut
Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Overclocking und Tuning	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
Wertung:	**83%**	**81%**	**80%**	**79%**
Pro/Contra:	+ Dyn. Übertaktung der CPU + Unterstützt DDR2-Speicher + Sehr gute Ausstattung – Leichte Schwächen beim Layout	+ Hervorragende Ausstattung + Wireless-LAN – Instabil mit Standard-BIOS – Sehr teuer	+ Guru Clock: zeigt System Infos + Sehr gutes Übertaktungs-BIOS + Instabil mit Standard-BIOS – Sehr teuer	+ Guter Preis + Viele Übertaktungsfunktionen – Kein SATA-RAID – Relativ schwache Ausstattung



Kartenparty

Mit der GEFORCE 6600 GT tritt Nvidia in die Fußstapfen von Geforce4 Ti-4200 und Radeon 9600 XT, denn die neue Pixel-Schleuder ist ein geniales Preis-Leistungs-Angebot.

Nach der Großoffensive neuer Hochleistungskarten aus den Lagern von Ati und Nvidia schickt die grüne Fraktion eine brandneue Pixel-Kanone für die breite Mittelklasse in die Käuferschlacht. Grundlage für den neuen NV43-Grafikprozessor ist Nvidias Chip-Flaggschiff NV40, der bei der Geforce-6800-Abteilung Verwendung findet. So beherrscht der Frischling genau wie die deutlich teureren 6800er-Modelle das fortschrittliche Shader-Modell 3.0. Bei entsprechend angepassten Spielen wie *Schlacht um Mittelerde*, *S.T.A.L.K.E.R.* oder *Far Cry* ab der Version 1.2 ist dadurch eine deutlich höhere Spieleleistung möglich.

WAS STECKT DRIN?

Gleichzeitig ist die Geforce 6600 die erste Mittelklasse-Platine mit satten acht Pixel-Pipelines. Zum Vergleich: Das Konkurrenzprodukt Radeon X600 XT berechnet nur vier statt acht Pixel pro Takt. Auch am Chiptakt hat Nvidia nicht gespart und der 6600 GT 500 MHz spendiert. Die Speicheranbindung senkte man gegenüber den hochpreisigen Karten um die Hälfte auf 128 Bit. Das will man mit fantastischen 500 MHz DDR Speichertakt wieder wettmachen. Der Preis für das Power-Paket ist mit rund 240 Euro erfreulich niedrig. Neben dem GT-Modell bringt Nvidia auch eine einfache Geforce 6600 für rund 60 Euro weniger. Einziger Unterschied sind die niedrigeren Taktraten – der Grafikchip arbeitet nur mit 300 MHz, beim Speicher sind 275-350 MHz DDR möglich.

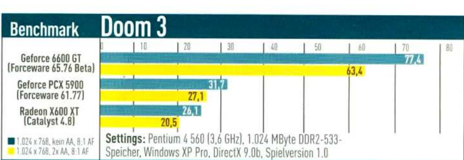
DAS DRUMHERUM

Unser getestetes Referenzmodell der Geforce 6600 GT war für den neuen PCI-Express-Slot ausgelegt. Wenige Wochen nach der PCI-X-Variante kommen jedoch auch Karten für den deutlich weiter verbreiteten AGP-Steckplatz. Ein Strom-Anschluss ist in dieser Variante nicht nötig. Der Lüfter ist mit 3 Sone im geschlossenen Gehäuse deutlich wahrnehmbar. Dafür eignet sich die 6600 GT genau wie die PCI-Express-Varianten von Geforce 6800 GT und 6800 Ultra für Nvidias SLI. Damit lassen sich auf entsprechenden Mainboards zwei gleiche Pixel-Platinen gemeinsam betreiben. Gegenüber einer einzelnen Karte verspricht der Hersteller etwa 80 Prozent mehr Spieleleistung.

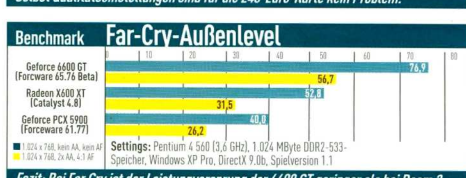
LEISTUNG UND FAZIT

Nvidia preist den NV43 als *Doom 3*-Grafikchip an und verspricht nicht zu viel: Beim Horror-Shooter von id ist die 6600 GT erstaunlich schnell. Sogar mit zweifacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung spielt sich der Actionkracher absolut flüssig. Auch bei *Far Cry* ist Atis Radeon X600 XT keine ernst zu nehmende Konkurrenz. Die Roten wollen daher mit der X700 nachziehen. Solange ist die Geforce 6600 GT erste Preis-Leistungs-Wahl – wir warten gespannt auf finale Herstellerkarten.

DANIEL MÖLLENDORF



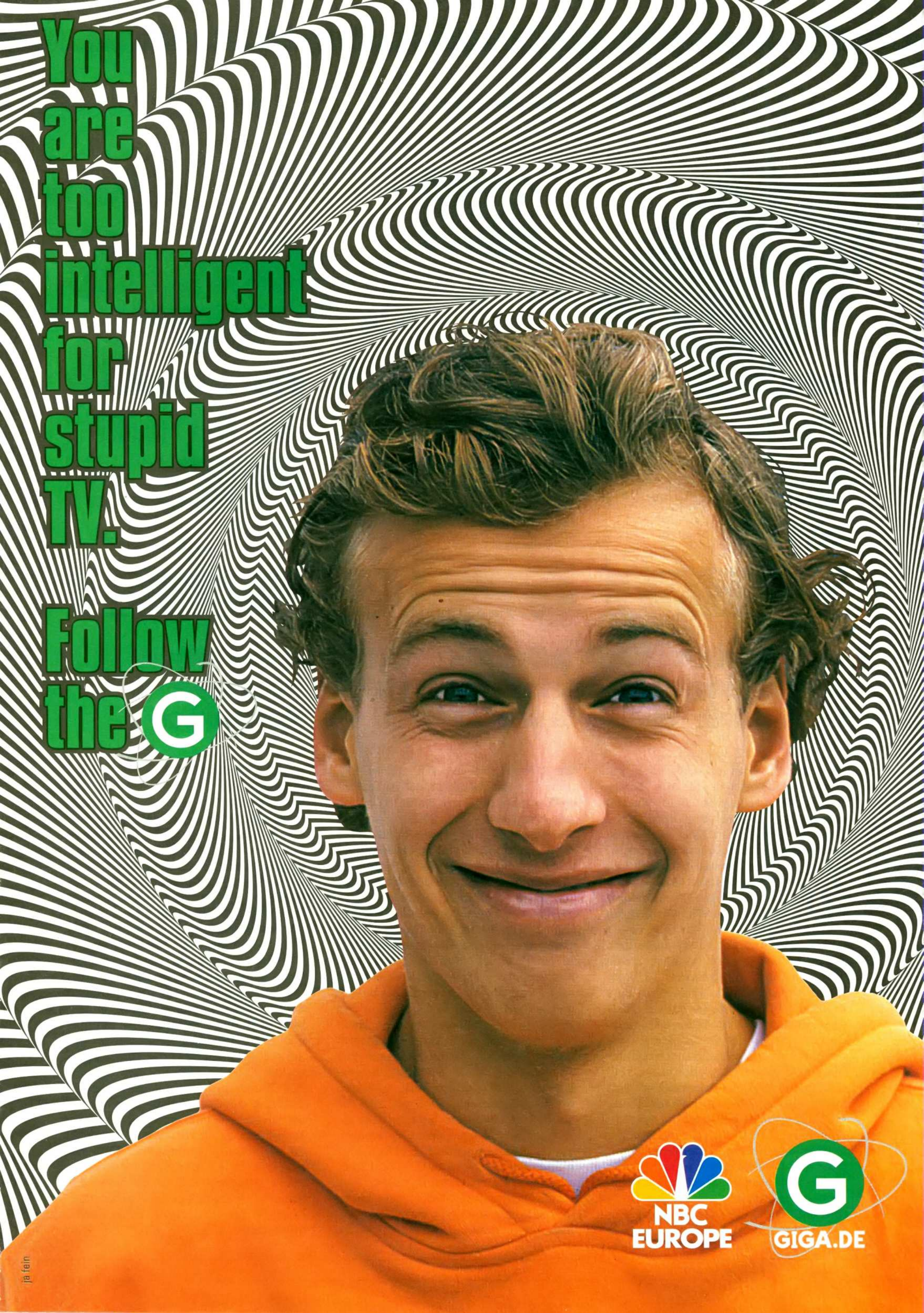
Fazit: Bei Doom 3 liefert die Geforce 6600 GT ein schier unglaubliches Ergebnis ab. Selbst Qualitätseinstellungen sind für die 240-Euro-Karte kein Problem.



Fazit: Bei Far Cry ist der Leistungvorsprung der 6600 GT geringer als bei Doom 3, trotzdem kann Atis X600 XT auch hier nicht mithalten.

Grafikkarte:	Geforce 6600	Geforce 6600 GT	Geforce 6800	Radeon X600 XT	Radeon X800 Pro
Codename	NV43	NV43	NV40	RV380	R420
Hersteller	Nvidia	Nvidia	Nvidia	Ati	Ati
Preis	ca. € 180,-*	ca. € 240,-*	ca. € 299,-	ca. € 199,-	ca. € 440,-
Pixel-Pipelines	8	8	12	4	12
Chiptakt	300 MHz	500 MHz	375 MHz	500 MHz	475 MHz
Speichertakt	275 – 350 MHz DDR	500 MHz DDR	350 MHz DDR	370 MHz DDR	450 MHz DDR
Shaderprofil	3.0	3.0	3.0	2.B	2.B
Fertigungsprozess	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Speichermenge	128 MByte	128 MByte	128 MByte	128 MByte	256 MByte
Speicheranbindung	128 Bit	128 Bit	256 Bit	128 Bit	256 Bit

* Preis noch nicht sicher



You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

»Jetzt neu: Mausradversicherung.«



LOGITECH

Laser Mouse MX1000

Preis:	€ 59,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.logitech.de

- \+ Ergonomisches Design
- \+ Hohe Präzision
- \+ Beste Verarbeitung
- \+ Batteriestandsanzeige

Ausstattung: 91%
Eigenschaften: 93%
Leistung: 95%
Gesamt: 94 %

Logitech stattet seine neue Funkmaus mit einem echten Laser für bestmögliche Abtastung aus.

Die MX1000 setzt als erste Maus auf einen Klasse-1-Laser für die Bewegungserkennung, was viele Vorteile mit sich bringt: Zum einen erreicht die Maus so problemlos 800dpi Auflösung, zum anderen funktioniert sie absolut präzise auf nahezu allen gängigen und auch weniger gängigen Oberflächen. Das Design der MX1000 veränderte man im Vergleich zu den Vorgängern MX510 und MX700 leicht: Die Maus ist jetzt breiter und mit 168 Gramm auch schwerer. Letzteres ist vor allem durch den nun fest integrierten Lithium-Ionen-Akku bedingt. Praktisch: Eine dreistellige LED-Anzeige auf der Oberseite gibt Auskunft über den Batterieladezustand. Soll das Gerät einmal über einen längeren Zeitraum nicht benutzt werden, lässt es sich über einen kleinen Taster auf der Rückseite komplett ausschalten. Als Ladeschale und Funkempfänger dient bei Logitech eine ansprechend gestaltete Docking-Station. Leistungstechnisch ist der neue Nager über alle Zweifel erhaben: Latenzfreie und extrem schnelle Bewegungen sind problemlos möglich, die Zocker-Hand ruht bequem und sicher – die neue PC-ACTION-Referenz! *(FM)*

»Blau: Schirmel aus dem Eis.«



CREATIVE

Zen Touch

Preis:	€ 259,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	de.europe.creative.com

- \+ Schickes Design, gute Verarbeitung
- \+ Touch-Navigation
- \+ Extrem lange Akkulaufzeit
- − PC-Ansteuerung nur über Software

Ausstattung: 87%
Eigenschaften: 84%
Leistung: 90%
Gesamt: 89 %

Creatives Zen Touch ist mit einem berührungsempfindlichen Navigationsbalken ausgestattet.

Creative stellte mit der neuen Zen Touch einen neuen Leistungsrekord im Testlabor auf – das Gerät lief mit einer Akkuladung über 24 Stunden. Das Design ist leicht Apples Ipod nachempfunden. Dementsprechend liegt die Jukebox ordentlich in der Hand und hinterlässt dank der metallenen Rückplatte einen soliden Eindruck. Wichtigste Veränderung gegenüber der „alten" Zen-Reihe ist das Touchpad, mit dem man durch Fingerbewegungen in den Verzeichnissen navigiert. Dies funktionierte im Test ohne Probleme, ab und an scrollt der Klavierfinger jedoch zu weit nach unten und verliert in den 20 GByte Musik die Orientierung. Nach wie vor ein Dorn im Auge des Testers ist die verhältnismäßig komplexe PC-Ansteuerung über die mitgelieferte Software Nomad-Explorer. Warum ein Gerät, das sich auch via USB 2.0 als mobile Festplatte eignet, nicht als Wechseldatenträger erkannt werden kann, bleibt schleierhaft. Der Preis geht angesichts Ausstattung und Speicherkapazität in Ordnung. Fazit: Wer einen Festplatten-MP3-Player sucht und sich mit 20 GByte zufrieden gibt, kann hier zugreifen. *(FM)*

»Sauber mit Verlaub: Lautlose Laubsauger sind laublos.«

SAPPHIRE

Toxic X800 Pro VIVO

Preis:	€ 469,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.sapphiretech.de

- \+ Sehr schnell bei aktuellen Spielen
- \+ Nahezu lautlose Kühlung
- \+ Der Speicher lässt sich hervorragend übertakten
- − Dynamische Übertaktung per Overdrive fehlt

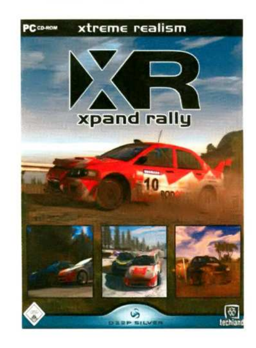
Ausstattung: 93%
Eigenschaften: 90%
Leistung: 92%
Gesamt: 91 %

Sapphire präsentiert eine exklusive Grafikkarte mit höherem Speichertakt.

Mit der Toxic X800 Pro VIVO wagt Sapphire eine Eigenkreation in edlem Blau mit riesigem Kühlkörper und außergewöhnlich großem Lüfter von Arctic Cooling. Dank der innovativen Kühlung läuft die X800-Pro-Variante nahezu lautlos. In unserem Test haben wir lediglich 1,0 Sone gemessen – ein absoluter Spitzenwert! Auch bei den Taktraten geht Sapphire eigene Wege: Der DDR3-Speicher ist werkseitig um 6 MHz DDR übertaktet. Dank der mitgelieferten Software werden die Speichermodule automatisch mit einer deutlich höheren Taktfrequenz angesprochen. Bei unserem Testmuster waren es 547 MHz DDR statt 452 MHz DDR. Mit manueller Übertaktung erreichten wir sogar sensationelle 600 MHz DDR – keine andere X800 Pro schaffte das bislang. Der Grafikchip taktet wie gewohnt mit 472 MHz. Die dynamische Übertaktung per Overdrive ließ sich bei unserem Testmuster nicht aktivieren. Wer sich für die 469 Euro teure Toxic X800 Pro VIVO entscheidet, die auch über einen TV-Eingang verfügt, bekommt die Ubisoft-Vollversionen von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Prince of Persia* gratis dazu. *(DM)*

Abo-Gas geben

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die Rennsimulation XPAND-RALLY.



Xpand Rally ist eine atemberaubende Rallye-Simulation, die dank ihres wirklichkeitsgetreuen Fahrgefühls und der nahezu fotorealistischen Szenarien kräftig am Thron der alteingesessenen Rallye-Meister rüttelt. Die uneingeschränkte Sichtweite, die animierte und abwechslungsreiche Umgebung, die realistischen Licht-, Partikel- und Wettereffekte – all dies trägt zur visuellen Perfektion des Spiels bei. Zudem enthält *Xpand Rally* rund 40 detailverliebte Modelle moderner Rallye-Wagen sowie eine ultrarealistische Fahrzeugphysik, welche in Zusammenarbeit mit professionellen Rallye-Fahrern entwickelt wurde. Das Resultat ist ein Fahrgefühl, das sich in puncto Realitätsnähe nur dem echten Ausflug in einem Offroad-Fahrzeug geschlagen geben muss. Wenn die über 70 Strecken trotz verschiedener Schwierigkeits- und Realismusgrade allesamt keine Herausforderung mehr bieten, kommt der mitgelieferte Editor zum Zug: Als erstes Rennspiel bietet *Xpand Rally* von Haus aus ein komplettes Set an einfach zu bedienenden Baukästen, mit denen sich neue Strecken, komplette Autos oder sogar ganze Landschaften erstellen lassen. Weitere Infos unter: http://www.xpandrally.com.





Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

☐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Xpand Rally (Art.-Nr. 002571)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA PA 14

Treiberhelden



»Für harte Kokser: Nasenscheidewand aus Metall.»

Aktuelle GRAFIKKARTEN-TREIBER traktieren Sie mit einer verwirrenden Menge an Menüs, Schaltern und Schiebereglern. PC ACTION erklärt, mit welchen Einstellungen Sie am besten spielen!

Ein Treiber sorgt für die reibungslose Kommunikation zwischen Software und Hardware. Je besser der Treiber programmiert ist, desto stabiler läuft das System. Gerade bei Grafikkarten spielt die Software eine wichtige Rolle. Ein ausgereifter Treiber sorgt für eine bessere Spieleleistung, weshalb es sich immer lohnt, die aktuelle Version von unserer Heft-DVD zu installieren. Um das Beste aus Ihrer Pixel-Schleuder herauszuholen, müssen die Einstellungen im zugehörigen Kontroll-Menü stimmen. Wir führen Sie durch das Schalter-Wirrwarr, damit Ihre Nvidia- oder Ati-Karte die beste Leistung bei tadelloser Bildqualität erzielt.

AUFGETRIEBEN

Der aktuelle Treiber für Pixel-Bretter von Ati trägt die Bezeichnung Catalyst 4.8. Sie finden ihn entweder wie gewohnt auf der DVD Ihres Lieblingsmagazins oder unter www.ati.com/support/driver.html. Beim Download von der Webseite achten Sie bitte unbedingt darauf, auch das Control Panel herunterzuladen. Ansonsten fehlen die wichtigen Einstellungsmöglichkeiten. Nach der Installation rufen Sie das Treibermenü auf. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Desktop, wählen Sie „Eigenschaften" und anschließend die Registerkarte „Einstellungen". Per Klick auf die Schaltfläche „Erweitert" gelangen Sie in das Menü.

FLOTTER ANTRIEB

Damit Ihre Grafikkarte die volle Leistung ausspielen kann, überprüfen Sie zunächst unter „Smartgart" die grundsätzlichen Einstellungen. Die AGP-Geschwindigkeit sollten Sie – falls möglich – auf „8X" setzen. Für eine bessere Leistung schalten Sie „Fast schreiben" an. Falls anschließend Spiele instabil laufen, setzen Sie den Wert wieder auf „Aus". Sofern eine dieser Einstellungen ausgegraut ist, müssen Sie die entsprechende Option im BIOS des Mainboards festlegen. Bei der Radeon 9600 XT, der 9800 XT und den neuen Karten der X800-Reihe können Sie „Overdrive" aktivieren. Dadurch wird der Grafikchip geringfügig übertaktet und die Pixel-Schleuder ist in Spielen schneller. Erfreulich: Die Garantie der Karte bleibt hierbei bestehen. Besitzer einer Ati-Platine von Asus müssen auf Overdrive verzichten.

TREIBGUT

Wer bei Spielen die beste Bildqualität will, freut sich über Kantenglättung und anisotrope Filterung. Die dazugehörigen Einstellungen finden Sie unter dem Reiter „3D". Beim Ati-Treiber nehmen Sie die Einstellungen für Direct3D-Spiele (*Far Cry*, *UT 2004*, *Sims 2*) und OpenGL-Titel (*Doom 3*, *Call of Duty*) getrennt vor. Setzen Sie zunächst ein Häkchen bei „Benutzerdefinierte Einstellungen verwenden" und klicken Sie nun auf „Benutzerdefiniert". Gewöhnlich stehen „Anti-Aliasing" (Kantenglättung) und „Anisotropische Filterung" auf „Standardeinstellung". Das bedeutet: Die Qualitätseinstellungen sind abgeschaltet, lassen sich aber bei manchen Spielen über das Options-Menü aktivieren. Bei vielen Titeln fehlt dieser Eintrag allerdings. Entfernen Sie daher die Häkchen bei „Standardeinstellung", um Kantenglättung und anisotrope Filterung zu erzwingen. Wenn Sie den Schieberegler auf die gewünschte Einstellung ziehen, sollten Sie bedenken, dass hohe Werte sehr viel Leistung kosten. Bei aktuellen Spielen sind hohe Stufen ab „4X" nur mit einer Radeon 9800 XT oder einer Karte der X800-Reihe flüssig spielbar. Durch „Zeitliches Anti-Aliasing" werden 3D-Kanten besonders gut geglättet, allerdings nur solange die Bildrate (Framerate) über 60 Fps (Bilder pro Sekunde) liegt. Daher sollten Sie diese Einstellung nur in älteren Spielen anschalten, die keine hohen Anforderungen an die Grafikkarten stellen. Bei „Einstellungen für Textur" und „Mipmap Detailebene" wählen Sie grundsätzlich „Hohe Qualität". Wir empfehlen zudem, die vertikale Synchronisation auf „Immer an" zu setzen. „Truform" unterstützen nur wenige Spiele, was immense Leistung kostet. Deshalb unser Tipp: Nicht aktivieren!

STÖRUNGSFREIES TRIEBWERK

Auch bei aktuellen Ati-Treiberversionen kann es vorkommen, dass Ihr Bildschirm lediglich mit 60 Hz angesprochen wird und somit stark flimmert – ganz egal welche Wiederholfrequenz Sie einstellen. Die Lösung des Problems verbirgt sich im Menü „Anzeige". Wählen Sie hier Ihren



Damit das klar ist!

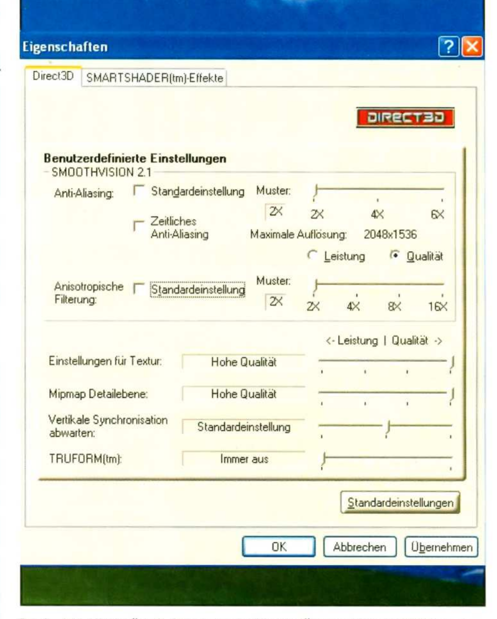
KANTENGLÄTTUNG
Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPER FILTER
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

VERTIKALE SYNCHRONISATION (VSYNC)
Gleicht die Framerate eines Spiels mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Wenn VSync abgeschaltet ist, kommt es zu störenden Bildschlieren, sobald die Framerate höher ist als die eingestellte Wiederholfrequenz.

TRUFORM
Technik von Ati, bei der zusätzliche Polygone in ein 3D-Modell eingerechnet werden. So sehen beispielsweise Figuren detaillierter aus. Truform wird derzeit von sehr wenigen Spielen unterstützt.

TRILINEARE TEXTURFILTERUNG
Eine Textur wird auf Entfernung stufenweise mit einer niedrigeren Auflösung dargestellt. Um den Unterschied zwischen diesen Stufen unauffällig zu gestalten, vermischt der trilineare Filter die Farbwerte an den Kanten der aufeinander folgenden Stufen miteinander.



Durch „Anti-Aliasing" und „Anisotropische Filterung" sehen Spiele deutlich besser aus. Die Spielegeschwindigkeit leidet allerdings stark, weshalb Sie hierfür mindestens eine Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5900 Ultra brauchen.

Monitor. Im neuen Fenster heben Sie nun die „Maximale Wiederholfrequenz" je nach Gerät auf 85 Hz oder 100 Hz an. Wenn Sie einen Fernseher am PC anschließen wollen, nehmen Sie die Einstellungen ebenfalls unter „Anzeige" vor. Erkennt Windows diesen nicht automatisch, wählen Sie unter „Störungsbeseitigung" „Erkennung meines TV erzwingen". Häufig zeigt der Fernseher das Bild des PCs zwar korrekt an, jedoch ist anstelle eines Videos lediglich eine schwarze Fläche zu sehen. Klicken Sie in diesem Fall die Registerkarte „Überlagerung" und anschließend „Klonmodusoptionen" an. Bei „Überlagerungsanzeigemodus" stellen Sie „Für alle identisch" ein.

DAS RICHTIGE GETRIEBE
Nvidias Grafikkarten-Treiber ist ähnlich umfangreich wie der Catalyst von Ati, allerdings sind die Einstellungen übersichtlicher. Die aktuelle Version Forceware 61.77 bekommen Sie von unserer Heft-DVD oder unter www.nvidia.de/page/drivers.html. Um in das Einstellungsmenü zu gelangen, klicken Sie lediglich mit der rechten Maustaste auf den Windows-Desktop und anschließend auf „NVIDIA Analoges Anzeigegerät". Sehr praktisch: Für Direct3D-Spiele beseitigen Sie den 60-Hz-Bug von Windows XP ohne zusätzliche Software. Wählen Sie im Seitenmenü „Überschreibg. d. Bildwiederholfreq." aus und klicken Sie anschließend „Bildwiederholfrequenz überschreiben" an. Nun können Sie für jede Auflösung die jeweilige Hertzfrequenz bestimmen.

DIE TREIBENDE KRAFT
Die Auswahlmöglichkeiten für Kantenglättung und anisotrope Filterung finden Sie beim Forceware-Treiber unter „Leistungs- & Qualitätseinstellungen". Solange der Haken bei „Anwendungsgesteuert" gesetzt ist, kommen anisotrope Filterung und Kantenglättung nur zum Einsatz, wenn Sie im Optionsmenü des jeweiligen Spiels aktiviert sind. Um die Qualitätseinstellungen selbst vorzunehmen, entfernen Sie also per Klick die Häkchen. Auch hier gilt: Bei aktuellen Spielen sollten Sie hohe Werte ab „4X" erst mit einer Karte der Geforce-6800-Reihe aktivieren. Ansonsten verkommen beispielsweise *Doom 3* oder *Far Cry* zu unerträglichen Diashows.

VOLLER SPIELTRIEB!
Nach einem Klick auf die Schaltfläche „Erweiterte Einstellungen anzeigen" nehmen Sie zusätzliche Veränderungen an der Spieloptik vor. Besonders interessant sind Einstellungen für die Optimierungen. Sowohl Nvidia als auch Ati haben in ihre Treiber nämlich Tricks eingebaut, um die Spieleleistung zu erhöhen, was aber auf Kosten der Bildqualität geht. Im Gegensatz zu Ati können Sie bei Nvidias Forceware-Software diese Treiber-Kniffe abschalten, damit Spiele immer mit der bestmöglichen Grafikqualität dargestellt werden – sehr löblich! Wer immer die beste Optik will, sollte alle voreingestellten Leistungsoptimierungen also abschalten. Da die meisten Bildunterschiede nur bei genauer Betrachtung sichtbar sind, aktivieren weniger empfindliche Spieler die „Trilineare Optimierung" für eine bessere Spieleleistung. DANIEL MÖLLENDORF

Farbenfroh



Immer die gleiche Spieloptik ist Ihnen zu langweilig? Mit unseren Tricks kommen bei Ati-Grafikkarten ganz andere Farben ins Spiel.

Im Catalyst-Treiber haben die Programmier-Knechte von Ati ein witziges Detail versteckt. Klicken Sie im Treiber-Menü auf die Registerkarte „3D" an, setzen Sie ein Häkchen bei „Benutzerdefinierte Einstellungen verwenden" und wählen Sie „Benutzerdefiniert" an. Unter „SMARTSHADER(TM)-Effekte" können Sie nun die Farben umkehren. Für OpenGL-Spiele wie *Doom 3* stehen sogar noch mehr Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung – so haben Sie ids Horror-Shooter noch nie gesehen! Dunkle Seelen und unverbesserliche Nostalgiker wird erfreuen, dass man Spiele selbst in Schwarz-Weiß genießen kann.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

NEUEINSTEIGER

Wireless Optical Desktop

TIPP DES MONATS



Microsoft wuppt in diesen Tagen ein Paket aus kabelloser Tastatur und Maus auf den Markt. Das *Wireless Comfort Keyboard* verfügt über einen leicht gebogenen Tastensatz. Beim Spielen ist diese Rundung – im Gegensatz zu manch anderer – kein Hindernis. Ein paar Sondertasten mehr hätten der Tastatur aber gut getan. Darüber kann auch der neue Zoom-Schieberegler, mit dem Internet-Seiten vergrößert werden, nicht hinwegtäuschen. Gewohnt solide Kost bietet die kabellose *Wireless Optical Mouse 2.0*. Über das stufenlose Scrollrad diskutiert die Spieler-Gemeinde sicher gewohnt kontrovers. (FM)

Hersteller: Microsoft
Preis: € 69,-
Webseite: www.microsoft.de
Preis/Leistung: Gut

+ Ergonomische Tastenanordnung
+ Gute Verarbeitung
– Wenig Sondertasten
– Durch Layout teils sehr große Tasten

GESAMT: 87%

CNPS7000B-Cu



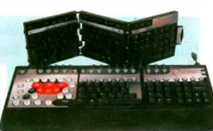
Ob Sockel A, 478, 754, 939 oder 940 – der CNPS passt auf fast jeden Prozessor und ist dank sehr guter Leistung und flüsterleisem Lüfter zu einem der beliebtesten Kühler avanciert. In der neuen B-Version hat der *CNPS700B-Cu* eine größere Kühlfläche und leitet Wärme daher besser ab. (FM)

Hersteller: Zalman
Preis: € 49,-
Webseite: www.zalman.co.kr
Preis/Leistung: Gut

+ Passt für fast alle Prozessoren
+ Gute Kühlleistung
+ Leiser Betrieb, Lüftersteuerung
– Kompatibilitätsprobleme durch die Größe

GESAMT: 86%

Z-Board



Bei der Tastatur von Ideazon lässt sich das gewöhnliche Tastenfeld gegen eine spezielle Auflage für Spiele austauschen. Sehr nützlich: Neben den Steuertasten befinden sich zahlreiche frei belegbare Sondertasten. Fazit: für Spieler hui, für Office-Anwendungen pfui. (FM)

Hersteller: Ideazon
Preis: € 49,-
Webseite: www.zboard.com
Preis/Leistung: Gut

+ Einfacher Layout-Wechsel
+ Integrierter USB-Hub
– Keine Alternative für Office-Anwendungen
– Schlechte Beschriftung

GESAMT: 83%

GRAFIKKARTEN

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	75%
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	73%
9800Pro-TD128	MSI	€ 180,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	72%
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 189,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	72%
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	71%
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	71%
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	70%
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 189,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	70%
FX5900XTV	Albatron	€ 185,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	69%
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 169,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	69%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 535,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	93%
Winfast A400 Ultra TDH	Ledtek	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	93%
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	92%
NX6800U-T2D256	MSI	€ 539,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	92%
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 512,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%
Falcox X80 XT Platinum	Elsa	€ 499,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 519,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	91%
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 519,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	91%
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 419,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	91%
AX 800 XT	Asus	€ 517,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Lesitung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	82%
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	82%
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82%
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	79%
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	79%
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	78%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	94%
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	90%
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	87%
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86%
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	84%
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	77%

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	93%
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	93%
Internet Navigator	Logitech	€ 20,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93%
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	92%
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 49,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	83%

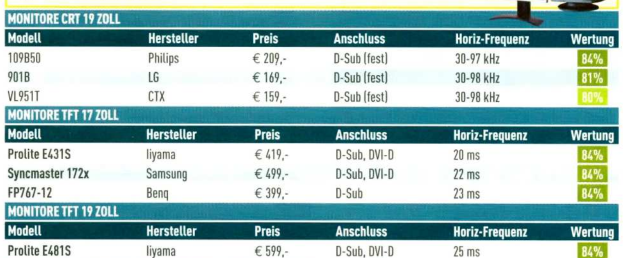
MAINBOARDS

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)							
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	84%
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	84%
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
A7V880-UAYZ	Asus	€ 80,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)							
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	90%
K8T Neo-FSR	MSI	€ 95,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	89%
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	89%
K8V Deluxe	Asus	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%
KV8-Max3	Abit	€ 150,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	87%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)							
Abit AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	88%
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 175,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
A8V Deluxe	Asus	€ 130,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)							
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	90%
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	88%
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	87%
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	84%
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	84%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)							
Modell	**Hersteller**	**Preis**	**Chipsatz**	**PCI x16/PCI x1/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
915P Neo Platinum	MSI	€ 159,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	88%
P5GD2 Premium	Asus	€ 239,-	Intel i915P	1/3/2/8xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	88%
AG8-3RD Eye	Abit	€ 149,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
PX915P Pro	Albatron	€ 106,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	84%

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91%
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88%
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	77%

MONITORE



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz-Frequenz	Wertung
MONITORE CRT 19 ZOLL					
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	84%
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	81%
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	80%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Prolite E431S	Iiyama	€ 419,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	84%
Syncmaster 172x	Samsung	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	84%
FP767-12	Benq	€ 399,-	D-Sub	23 ms	84%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Prolite E481S	Iiyama	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	84%
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	€ 699,-	DVI-I	42 ms	83%
Syncmaster 193T	Samsung	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	43 ms	82%

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 57,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	96%
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95%
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90%
Viper 1000	Razer	€ 46,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	90%

ENDKRASSE PCS

DER AMD-PC

„Wer derzeit auf AMD setzen möchte, ist mit dem Sockel 939 gut bedient, da der Chiphersteller verspricht, diesen auch in Zukunft mit frischen Prozessoren zu versorgen."

€ 1.811,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 379,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 149,-
Arbeitsspeicher	Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte	Elsa Gladiac 940GT (Geforce 6800 GT)	€ 429,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Levicom X-Alien	€ 134,-

DER INTEL-PC



„Sockel 478 ade – ab sofort regiert der Prescott 775 in unserer Intel-PC-Empfehlung. Bei der PCI-Express-Grafik soll bald die kommende Geforce 6600 GT für frischen Wind sorgen."

€ 1.637,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Pentium 4 540 (Sockel 775, 3,2 GHz)	€ 229,-
Kühler	Boxed	-
Hauptplatine	MSI 915P Neo2 Platinum	€ 159,-
Arbeitsspeicher	Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte	Gigabyte GV-NX59128D (Geforce PCX 5900)	€ 229,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-

DER PC-ACTION-PC



„Unser Referenz-System im 1.000-Euro-Segment ist in diesem Monat das erste Mal mit einem Athlon 64 bestückt. Aus Kostengründen jedoch mit der 754er-Version."

€ 1.122,-

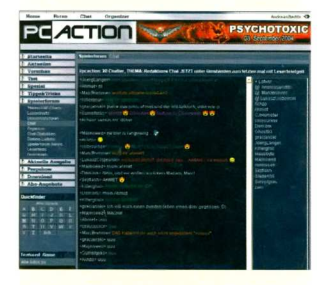
KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3200+ (Newcastle)	€ 216,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 49,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo-FSR (K8T800)	€ 95,-
Arbeitsspeicher	Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 273,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (IDE/200 GByte)	€ 136,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 6. Oktober, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Spiele-Datenbank

Hatten Sie auch schon mal dieses Problem? Sie wollen Ihre hart verdiente Kohle für ein Spiel ausgeben, haben aber keinen Schimmer, ob es was taugt oder auf Ihrem System läuft. Ein Blick in unserer Spiele-Datenbank genügt und Sie sind 'ne Ecke klüger. Denn dort sind über 1.000 Datensätze zu PC-Titeln abrufbereit. Mit Screenshots und Links zu sämtlichen auf www.pcaction.de erschienenen Artikeln, die mit dem jeweiligen Produkt zu tun haben. Wie Sie dorthin gelangen? Ganz einfach: Die Rubrik „Spezial" aufrufen, dann „Spiele-Datenbank" anklicken.



Steckbriefe

Wenn Sie wissen wollen, was Marc Brehme oder Ahmet Iscitürk in Ihrer Freizeit treiben, dann besuchen Sie die Steckbriefe auf www.pcaction.de. Hier verraten wir Ihnen (fast) alles über uns. Doch es kommt noch besser! Sie wollen Ihren Lieblingsredakteuren beim Malochen zuschauen? Ein Klick auf den Menüpunkt „Peepshow" genügt und Sie erhalten über mehrere Webcams Einblicke in den Redaktionsalltag. Wer kann da schon widerstehen?

Diskussionsforen



Sie möchten 24 Stunden am Tag mit Gleichgesinnten über Gott und die Welt oder Ihr Lieblingshobby quatschen? Dann sind unsere Foren genau das Richtige für Sie! Hier diskutieren selbst die Schreibsklaven der PC ACTION-Redaktion mit. Die Registrierung ist natürlich kostenlos und bringt jede Menge Vorteile mit sich. Beispielsweise verschicken Sie umsonst E-Mails an andere Mitglieder, notieren sich wichtige Ereignisse im Organizer oder nehmen am Chat teil. Worauf warten Sie noch? Probieren Sie es aus.





Power Ringtones

Geniall: Polyphon und monophon

CHART-BREAKER		MOVIE UND KULT	
82489	Dr Alte Holzmichl	81764	Das A-Team
82461	Dragostea din tei	81174	Das Boot
82539	Aus & Vorbei	81865	Raumschiff Enterprise
82538	How Come	81814	Miss Marple
82537	Burn	81182	Die Maus
82536	Chocolate (Choco Choco)	81164	Miss. Impossible
82535	Veo Veo	81809	Der Pate
82534	Space Taxi	82344	Sex And The City
82533	This is the world we live in	81819	Mana Mana
82521	This Love	81653	Bacardi Feeling
82522	Troy	81041	Deutsche Hymne
82523	Forca	82460	Summer In The City
82524	Let's Get It Started	82459	Highway to Hell
82525	La Promesse	82458	Lambada
82526	Shorty Doowop	82457	It's Raining Men
82527	We Are	82531	Football s coming home
82528	Chocolate	81173	Heidi
82529	Breaking The Habit	81166	Biene Maja
82496	Save your kisses for me	81155	We Are The Champions
82495	F U Right Back	81862	Flipper (Titelmelodie)
82494	Breaking the habit	82060	USA Hymne
82493	Unnatural Blond	81032	Anton aus Tirol
82492	Mein Block	82520	10 kleine Negerlein
82491	Consequence of love	82519	Alf
82490	Sunshine after Rain	82518	Biene Maja
82488	Martinee	82516	Bugs Bunny Show
82466	F**k it	82515	Come On Eileen
82465	Ich, Roque	82514	Die Tagesschau
82464	Brennende Liebe	82513	Heidi
82463	Unser Haus	82512	Mendocino
82455	Suga Suga	82511	Relax
82454	My Band	82510	Rocky
82453	If I Ain't Got You	82509	YMCA
82452	I'm Still in Love With You	82508	Bezaubernde Jeannie
82439	Yeah	82507	Bob der Baumeister
82438	Left Outside alone	82506	Carmen
82436	Strong	82505	Die Moldau
82435	Can't wait until tonight	82504	Die Zwei
82434	Get It Together	82503	Die vier Jahreszeiten
82433	Red Blooded Woman	82502	Griechischer Wein
82432	Behind the sun	82501	Hochzeitsmarsch
82431	Der letzte Stern	82500	Kaiserwalzer
82430	Liebe ist alles	82499	Kleine Nachtmusik
82429	Toxic	82498	Leuchtturm
82428	Hungriges Herz	82497	Verdammt ich lieb Dich
82427	Siehst Du das genauso	82473	Ghostbusters
82426	Tough Enough	82472	New York
		82471	It's raining men
		82470	Hurra der Pumuckel ist da
		82469	Hells Bells
		82468	Good save the queen
		82344	Sex And The City
		82343	Like Ice in The Sunshine
		82342	Der dritte Mann
		82341	Dallas
		82340	Sexbomb
		82339	Phantom der Oper

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens
Polyphon: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys
Bitte im Handy WAP-Push aktivieren

UND SO WIRD BESTELLT:

www.handyfutter.de

Sende "PAQ"+Bestellnr. an die **86688***

z.B. PAQ 42149 für den Tiger

NOKIA PAQ 42149



Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START PAQ" + Bestellnummer an **87555** **

NOKIA Start PAQ 42149

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement

oder telefonisch wähle einfach 0190 861257*** 1,86 €/min :0900545424 € 3,63/Min :0900902324 SFR 4,23/Min

WAP Sende eine SMS mit "WAP" an die 86688*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAQ + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min







Für alle Handys mit Farbdisplay

Produktbeispiel





Für <NAME> 42564



MEIN STERN <NAME> 42509

In Love With <NAME> 42500

<NAME> NERVT ALLE 42495



Schicke eine SMS mit: PAQ Bestellnummer und einem kurzen Namen an: 86688*
z.B.: PAQ 42418 Heike
(Bestellung Pix Nr 42418 mit Namen "Heike")
So schickst Du ein Pix an deine Freunde: Hinter die Bestellung einfach die Zielrufnummer eintippen

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 11/2004

❑ DVD ❑ CD 1 ❑ CD 2 ❑ CD 3 ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 80-56 56 008	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse

REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski

FREIE MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Krug, Alexander Frank, Tobias Heim, Felix Lohmeier

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Jasmin Sen, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

REDAKTION HARDWARE
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß

LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Julia Kühner

HEFTDESIGN
Andreas Schulz

BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht

TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

FOTOGRAFEN
Thomas Riese, Dirk Kartscher

TITEL
© Electronic Arts/Activision
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

HECKEL GMBH, NÜRNBERG,
ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ANZEIGENVERKAUF:
Thorsten Szameitat
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

WOLFGANG MENNE
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

PETER NORDHAUSEN
0 30/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION/DATENANLIEFERUNG:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG:
ISDN PC: +49-9 11/28 72-261
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-260

ES GELTEN DIE MEDIA-DATEN NR. 17 VOM 1.10.2003

VERANTWORTLICHE FÜR ANZEIGEN IM SINNE DES PRESSERECHTS:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 2. Quartal 2004: 95.423 Exemplare.

DIE PC ACTION 12/2004 ERSCHEINT AM 27. OKTOBER 2004.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ______

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
______

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
______
______
______

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Games Convention	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Ray Tracing	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Battlefield 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Ghost Recon 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Splinter Cell 3: Chaos Theory	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Men of Valor	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Clever & Smart	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Bet on Soldier	A	1	2	3	4	5
Test: Call of Duty: United Offensive	A	1	2	3	4	5
Test: Warhammer 40.000: Dawn of War	A	1	2	3	4	5
Test: Rome: Total War	A	1	2	3	4	5
Test: Full Spectrum Warrior	A	1	2	3	4	5
Test: GTR	A	1	2	3	4	5
Test: FIFA 2005	A	1	2	3	4	5
Tipps: Full Spectrum Warrior	A	1	2	3	4	5
Tipps: Die Sims 2	A	1	2	3	4	5
Hardware: Mainboards	A	1	2	3	4	5

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Generell: PC-ACTION-TV	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Counter-Strike Source	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Sid Meier's Pirates!	A	1	2	3	4	5
Reportage: Battlefield 2	A	1	2	3	4	5
Reportage: Games Convention	A	1	2	3	4	5
Reportage: Splinter Cell 3: Chaos Theory	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Rome: Total War	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Warhammer 40.000: Dawn of War	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: FIFA 2005	A	1	2	3	4	5
Tuning-Tipp	A	1	2	3	4	5
PC ACTION bringt's	A	1	2	3	4	5
Vorlesung des Monats	A	1	2	3	4	5
Outtakes	A	1	2	3	4	5

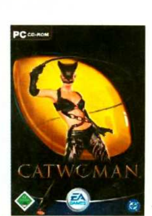
A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: ______

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 11/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



ANGELIKA BRUNNER aus Landau darf sich auf das Spiel *Catwoman* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE HEISSESTEN EROTIK-SPIELE

PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
				
LULA: THE SEXY EMPIRE	RAMMELMEISTER	THE HOUSE AGENCY	3D LUDER	SEXMUTANTS FROM MARS
GENAUER?				
Sie spielen einen Bankräuber, der auf der Flucht der kurvenstarken Lula begegnet. Ihr Job ist es, sie zum Star zu machen. **5,5**	Will als Remake der C64-Sex-Games auf dem PC glänzen. Neben vier unzensierten Levels gibt's als Bonus den Hintereingang. **3,3**	In diesem Erotik-Abenteuer suchen Sie sich eine neue Bude und machen nebenbei die Maklerin – das Model Monica Foster – nackig. **6,5**	Echte 3D-Erotik sollen Sie erleben, wenn Sie Cyberbabes vernaschen. Das Programm kennt laut Herstellerangaben keine Tabus. **1,2**	Hilfe! Fiese Mars-Aliens wollen Ihre Erotik-Queens entführen! Aber das lassen Sie sich nicht gefallen und schlagen zurück! **2,2**
WIE GEHE ICH RAN?				
Sie verhökern Aktfotos, organisieren Technik, Sex-Spielzeug und Erotik-Darsteller. Dann drehen Sie einen heißen Streifen. **83,5**	Was für Faule. Sie benötigen nur einen Finger – egal welchen. Damit drücken Sie langsam und dann immer schneller eine Taste. **17,5**	Sie flirten sich durch Standbilder und entscheiden, ob Sie Monica geduscht und verspätet oder stinkend und pünktlich daten. **87,5**	Um die 3D-Luder interaktiv zu befriedigen, setzen Sie sogar Gurken und Bananen ein. Vitamine sind ja auch echt wichtig! **46,0**	Wenn Sie Dru Berrymore und ihre Freundinnen vor den Sexmutanten retten, erwarten Sie ungehemmt strippende Girls. Gähn! **25,5**
IST SO EROTISCH WIE ...				
... beim Foto-Shooting mit Pornostars als Beleuchter arbeiten zu müssen. Ständig Möpse vor der Nase und nie geht was. **23,4**	... eine Sehnenscheidenentzündung. Denn die bekommen Sie auf Ihrem Weg zum Meisterrammler garantiert! **5,2**	... der Besuch einer Flirtschule. Aber anders als im echten Leben können Sie hier vor Fehltritten abspeichern. **66,6**	... Meistersänger Pavarotti in heißer XXXXXL-Reizwäsche. Jede Gummipuppe wirkt lebensechter. Stimmts, Jo? **12,0**	... Hugo Egon Balders antikes *Tutti Frutti*. Nicht mal interessant, wenn es wirklich das letzte Spiel auf Erden wäre. **15,5**
GESAMT				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

Formel: (Genauer? x Wie gehe ich ran?) : Ist so erotisch wie ... = Ergebnis

Das gibt Freistoß!



»Einfinger-Bowling hat sich nie durchgesetzt.«

Die digital-erotische Revolution kommt! Zumindest für immer noch pickelige Mitzwanziger, die außer ihrem PC keine andere Braut haben und wirklich Erotikmüll daddeln. Diese Herren chatten dann mit 18-jährigen frühreifen und atombusigen Models, die eigentlich Klaus heißen und schwule Familienväter sind. Damit die Bubis dabei ab sofort gleichzeitig zocken können und außerdem beide Hände zum Tippen frei haben, hat ein findiger Hersteller eine Cyber-Muschi-Maus für den Rammelmeister (siehe Tabelle) auf den Markt gebracht. Das Eingabegerät für den PC kommt mit PS2- und USB-Anschluß inklusive Treibern und drei Meter extralangem Kabel „für die geile Verbindung zwischen Mensch und Maschine". Die Seemannsbraut wird mit Saugnäpfen am PC-Tisch befestigt und ist für jeden Stoß dankbar. Genau wie Linda de Mol beim *Domino Day*. Wenn Sie es einmal übertrieben haben, leistet das mitgelieferte Reparatur-Kit gute Dienste. Denken Sie aber daran: Das Ding ist ausschließlich für Ihre Hardware gedacht!

LASS DICH NICHT BESCHEISSEN!

Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat.

»Mooshammers neue Hutkollektion.«

Es gibt Tage, da erinnern selbst wir uns an den Bildungsauftrag. Also eine Buchempfehlung: Die Umweltverschmutzung ist nicht mehr aufzuhalten. Nicht nur, dass Greenpeace mit Flugblättern die Papierkörbe dieser Welt voll stopft, jetzt macht auch noch die Tierwelt mobil. Leser Dieter Rückoldt wies uns auf eine Aufklärungsbroschüre hin, die beinahe Harry Potter aus den Bestseller-Listen verdrängte. Der vielsagende Titel: „Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat". Ein kurzer Auszug: „Als der kleine Maulwurf eines Tages seinen Kopf aus der Erde streckte, um zu sehen, ob die Sonne schon aufgegangen war, passierte es: Es war rund und braun, sah ein bisschen aus wie eine Wurst – und das Schlimmste: es landete direkt auf seinem Kopf." Ja, klingt ein bisschen wie ein Werbetext der Kläranlage Bad Birnbach, nicht wahr? Doch Birkenstock tragende Sozialpädagogen sind sicher hellauf begeistert, dass ihren Kindern Kot-Arten auf so anschauliche Weise nahe gebracht werden. Sehen Sie, nicht nur wir sind scheiße!

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Half-Life 2

Rechtzeitig vor dem nächsten Heft ziehen wir Herrn Freeman sein Brecheisen über seine Digitalbirne, damit der nicht mehr abhauen kann. Außerdem schneien wir mal bei der *Schlacht um Mittelerde* herein.

Außerdem ...
Tests zu *Star Wars Battlefront, Armies of Exigo, Axies & Allies, Top Spin, Need for Speed: Underground 2* u.v.m.
Tipps und Tricks zu *Half-Life 2, Rome: Total War, Knights of Honor* u. v. m.!

Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

DIE NÄCHSTE PC ACTION 12/2004 ERSCHEINT AM 27. OKTOBER 2004





Matrix Orbital

Hochwertige einbaufertige LCDs und VFDs für USB!

- 20x2 oder 20x4 Zeichen
- mit und ohne Keypad
- wahlweise mit Alu-Front
- integrierter Fan-Controller
- Displays in grün, blau, rot, gelb
- inkl. Vollversion von LCDC

ab 99,-



NEWS



ALPHACOOL AGB-1000 **54,90**
EHEIM Compact 1000 mit 500 ml, 2 mWs und 1000 l/h



innovatek Fan-O-Matic Micro **39,90**
vollautomatische Lüftersteuerung und Durchflusswächter



MORA v2 Core Radiator **89,95**
Passiver Wärmetauscher mit über 6000ccm



Everflow 80mm PWM **11,90**
Gehäuselüfter mit PWM-Steuersignaleingang



Revoltec Chromus 450W ATX **59,90**
Starkes aber leises Kraftwerk mit vielen Extras




EKL Radial80 CPU-Kühler **24,90**
Silent-Prozessorkühler für intels Sockel 775



Wasserkühlungen führender Hersteller

Komplettsets und Einzelteile von innovatek, Alphacool, Aqua Computer und vielen anderen!
10% Wasserkühlungsrabatt auf Ihren gesamten Warenkorb, wenn Sie sich Ihre Wasserkühlung selbst zusammenstellen!

© Anne Pätzke



PC Gamer [HU]:
85%
(Ausgabe Sept. '04)
Gamestar [HU]:
82%
(Ausgabe Sept. '04)
„Silent Hill meets Indiana Jones“
PC Zone [BEL]
(Ausgabe Juli '04)
"3rd-Person Horror-Action-Adventure der neuesten Generation!"
GBase.ch
„Saubere Animationen, schöne Texturen und tonnenweise Spezialeffekte"
Krawall.de
Adventure + Action + Horror
Shade € 39,90
www.shade-game.com
SHADE
Zorn der Engel
Ab 12.11. im Handel oder unter softunity.com
CENEGA
Black Element Software
DEEP SILVER
Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD
The way it's meant to be played
nVIDIA.
PC CD